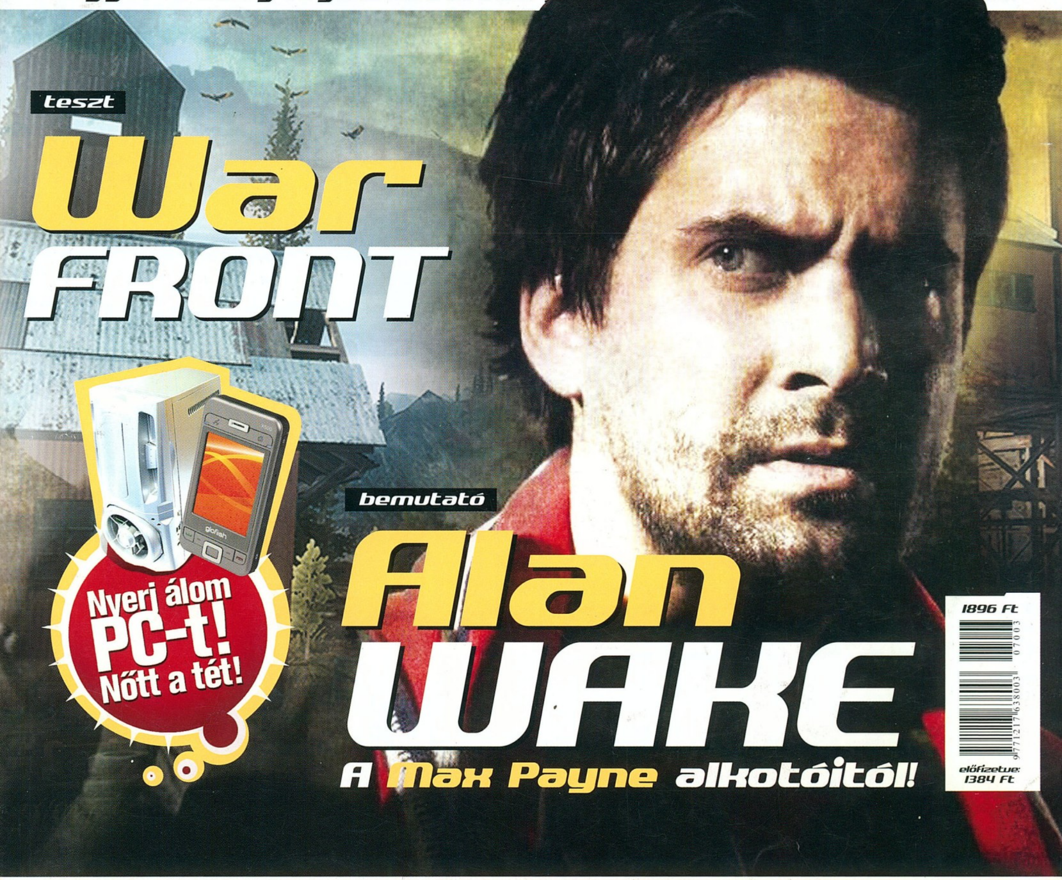
DVD ROM
Dupla DVD

CODENAME PANZERS
teljes játék magyarul!
PHASE ONE

PC GURU

Magyarország legolvasottabb j… 03.



teszt
War FRONT

bemutató
Alan WAKE
A Max Payne alkotóitól!

Nyerj álom PC-t! Nőtt a tét!

1896 Ft
előfizetve: 1384 Ft

54. oldal
WOW Burning Crusade teszt

42. oldal
Clive Barker's Jericho bemutató

30. oldal
Oblivion Shivering Isles bemutató

SAM & MAX EPISODE 3

következő
SZÁMUNKBÓL:
COMMAND & CONQUER 3
teszt
VILÁGPREMIER
EXTRA DVD
Videók, Hogyan készült?, Képek...
ÉS HA MÉG EZ
NEM LENNE ELÉG...
PC
DVD-ROM
COMMAND & CONQUER
TIBERIUM WARS
COMMAND & CONQUER 3
24 oldalas füzet
CNC történelem, tippek és trükkök, extra tartalmak...

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin
A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 139
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8862 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16608 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető: Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben
Terjesztési osztály:
Postacím: 1426 Budapest Pf. 139
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455
Kuba Ilona ikuba@vogelburda.hu Tel.: 888-3428

Hirdetési igazgató:
Farkas Viola vfarkas@vogelburda.hu
Tel.: 888-3477 Fax: 888-3499
Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám aszekelyhidi@vogelburda.hu
Tel.: 06-20-531-2419
A kiadásért felel:
Walitschek Csilla ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu
Terjesztési igazgató:
Walitschek Ottó
E-mail: owalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág.
Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Nyomás: Grafika Press Nyomda
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

intro

SZIASZTOK!

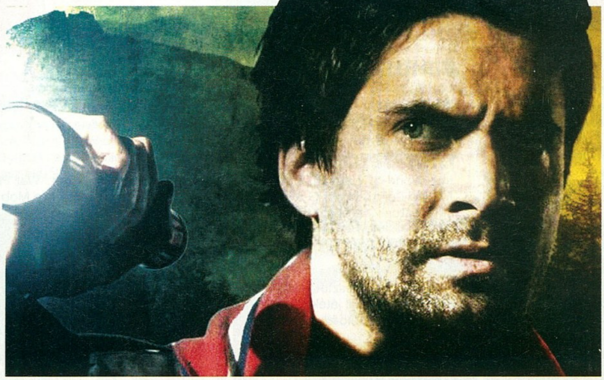
Februárban ismét magyar fejlesztésű játéknak örülhetnek a stratégiai játékok szerelmesei. A Digital Reality legújabb RTS-éhez, a War Front Turning Pointhoz nagyszerűen passzol e havi teljes játékunk, a Panzers Phase One, amit ugyancsak kis hazánkban készített a Stormregion csapata. A Phase One természetesen teljes egészében magyarítva került fel lemezmellékletünkre. Remélem, örömötöket lelitek majd benne.

Az RTS-ek mellett mindenképp érdemes megemlítenem e havi címlapsztorinkat is, a Max Payne alkotóinak legújabb játéka ugyanis zseniálisnak tűnik. Biztosak vagyunk benne, hogy az Alan Wake egyike lesz az idei év legjobb játékainak. RPG-fanatikusok mindenképpen olvassák el az Oblivion első küldetéslemezéről készült cikkünket, akiknek pedig valamiért nincs kedvük olvasni, nézzék meg a DVD mellékleten található videóbemutatóinkat!

E havi számunk mellett mindenképpen szeretnék néhány szót ejteni a következő Gururól. A négyes számban Magyarországon elsőként olvashattok tesztet az Command and Conquer 3-ról. A teszt mellett az újsághoz kaptok egy exkluzív DVD mellékletet, amin a játékhoz kapcsolódó videók, háttérképek, „Így készült" dokumentumfilmek találhattok – és emellett lesz még az újság mellett egy külön C&C 3 kiskönyv is!

A következő PC Guru március 16-án jelenik meg!

SASA



A Guru legyen veletek!

PC GURU team

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2007. MÁRCIUS 16-án jelenik meg!

ALAN WAKE 22

WAR Front 68

05 **AKTUÁLIS**
05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Codename Panzers: Phase One 08 DVD-melléklet 10 PGO Bemutató

12 **BEMUTATÓK**
12 Hírek 22 Alan Wake 30 The Elder Scrolls IV: Shivering Isles 36 Battlefield 2142: Northern Strike 38 The Crossing 42 Clive Barker's Jericho 48 Field Ops

54 **ISMERTETŐK**
54 World of Warcraft: Burning Crusade 64 Maelstrom 68 War Front: Turning Point 74 UFO Afterlight 76 Sam and Max: The Mole, the Mob and the Meatball 78 Nightwatch 80 Sherlock Holmes: The Awakened

86 **ROVATOK**
86 Gondolatébresztő 88 Játék mentőöv 90 NosztalGuru 108 PSP játékok 110 Mobil játékok 112 Homok a gépezetben 114 Hardver mentőöv 118 Szoftver mentőöv

92 **HARDVER**
92 Hardver hírek 100 Középkategóriás VGA teszt 102 HD DVD teszt 104 CES 2007 106 Apple iPhone 111 Hardver bemutatók

120 **KÜLVILÁG**
120 Külvilág – Levelezés, film, DVD, zene, könyvek...

68 WOW Burning Crusade

Melyik PC GURU teljes játékot, és melyik játékot várod idén a legjobban?

GRATH

Úgy érzem végre egy olyan év jön, ahol nem lesz baj az RPG-felhozatallal: Blue Dragon, Mass Effect, Eternal Sonata, Final Fantasy Crisis Core, no meg persze a zsenirálisnak ígérkező Bioshock vannak a várólistám élén (persze csak a Halo 3 után, ha az megjelenik idén...). Aztán várom még az Assassin's Creedet és az új Splinter Cellt, a marveles MMO játékot és a GRAW 2-t, Metal Gear 4-et és az Unreal Tournament 3-at is. Teljes játékaink közül a Gunt várom leginkább, mert X360-on nagyon tetszett, poén lesz megint végigtolni, ezúttal már nehéz fokozaton!

HANCU

A teljes játékaink közül a Vampire-t várom a legjobban (anno nagy csalódás volt nekem, de állítólag ma már a sok rajongói patch hatására tényleg olyan, amilyennek a készítők szánták), meg persze a Doom 3-at, mert az én példányomat valamikor kölcsönadtam valakinek, és azóta sem láttam. Egyébként 2007-ben a Bioshock szerepel a várólistám élén. Akkor is ott szerepelne, ha Flatline nem hívogatna napi rendszerességgel, hogy "Hé bébi, szereztél már Bioshock bétát? Mi van a Bioshockkal? Van valami Bioshock-híred? Ugye én írom majd a tesztet?", így meg pláne...

RICCO

Természetesen öreg róka lévén – meg sem tudom számolni hány év telt el azóta, hogy teljes éjszakákat átjátszottunk az első Doommal –, a Doom 3-at várom a legjobban a teljes játékok közül, de azért biztosan fogok vetni egy pillantást a Vampire-re is. Az idén megjelenő játékok közül pedig valamelyik RPG játék a sok közül, mondjuk a Blue Dragon emelkedik ki a választékból.

JOC

Olyan rettentő nagyon egyik új játék eljövetelét sem várom, hogy hatalmas piros karikák lennének emiatt a naptáramba vésve és körmömet rágva, remegve számolnám a megjelenésükig hátralévő napokat. Azért – amikor megérkezik – a Crysisre és a Half-Life 2: Episode 2-re bizonyosan benevezek majd. (Meg az Alan Wake-re, ha tényleg megjelenik idén, amit én nemigen hiszek.) A teljes játékaink közül – már csak nosztalgiából is – jó eséllyel végigtolom majd a Doom 3-at, illetve a Return to Castle Wolfensteint.

SASA

Idén PC-n talán a Crysist várom a legjobban, konzolokon meg az új GTA-t (eddig egyik sem tetszett igazán, remélem ez bejön majd), a Bioware új RPG-jét a Mass Effectet, és persze minden idők legjobb FPS-ének, a Halónak a folytatását. Remélem a Bungie tudja magát tartani a határidőkhöz, és még idén megjelenik a Halo 3. A teljes játékok közül természetesen a Doom 3-at és a Return to Castle Wolfensteint várom. Előbbit a hangulata, utóbbit pedig a multija miatt. Mivel az új Vampire a sok bug miatt kimaradt az életemből, ezért a felpatch-elt verziónak is biztos adok egy esélyt majd.

GABEN

Az új játékok közül biztosan a Bioshockkal játszanék, egyedien szürrealisztikusan fantasztikus, meseszerű, művészien kivitelezett képi világa miatt. Még akkor is, ha néha-néha morcosan erőszakosnak kell majd lennünk 174 kilós páncélotthonkánkban az összeomlani készülő vízalatti kutatóbázis romos termeiben. Egyébként a mieink közül nyugodtan ajánlhatom rögtön a következőt. A Crashdayba közel sem fektettek annyi energiát, amennyit lehetett volna, pár órás agyatlan száguldásra a recsegő karosszériaelemek zenei aláfestésével azonban tökéletes választás!

CHRIS

Idén leginkább a Supreme Commandert várom, ugyanis imádtam a Total Annihilation sorozatot. Bízom benne, hogy legalább olyan jó lesz, mint a nagy elõd, szerencsére pár hét, s már kezeim közt tudhatom. A másik favoritom pedig a Crysis, remélem, el fog futni az AGP-videókártyás gépemen is, ugyanis ezért az egy játékért nem igazán költenék rá több tízezer forintot. Teljes játékaink közül természetesen már várom a Doom 3-at, de mivel már legalább féltucatszor végigjátszottam, mégis inkább a Return to Castle Wolfeinsteint mondom. Na azzal öröm lesz újra nosztalgiázni!

fejlesztő > Stormregion kiadó > CDV web > www.stormregion.com írta · JuliuS

A hazai játékfejlesztés történetének vitathatatlanul legnagyobb sikere a Stormregion nevéhez, azon belül is a Codename: Panzershez kapcsolódik. A játék, ami divatba hozta a második világháborús stratégiákat, ami bebizonyította, hogy egy RTS is lehet lélegzetelállítóan gyönyörű, és persze a játék, ami megmutatta, hogyan is kell tökéletes robbanás-effektet létrehozni, most a DVD-ről mosolyog rátok.

A Stormregion már a S.W.I.N.E. kapcsán megvillantotta oroszlánkörmeit, ám az átütő siker akkor még – a történet gyerekességén fanyalgóknak köszönhetően – elmaradt, és egészen 2004 második feléig, a Panzers megjelenéséig váratott magára. A bámulatos Gepárd grafikai motor és a II. világháború témájának párosítása mindenkit levett a lábáról. A saját fejlesztésű grafikus engine persze nem csak a robbanások produkálásában jeleskedik, a játéktér zoomolható, forgatható és dönthető, a karakterek és egységek részletes 3D-s modellel rendelkeznek, és még vetett árnyékokra is futotta a Gepárd erejéből. A táj gyönyörű, élő, aprólékosan animált (szélben lengedező ruhák, fűszálak), ráadásul a terepviszonyok (például magassági főlény) figyelembe vétele mellett a környezet még rombolható is.

NAPLÓ – SVÁBY ANDRÁS NÉLKÜL...

A játékban három frakció katonáit vezethetjük harcba: németeket (a történet Lengyelország lerohanásától Sztálingrád ostromáig tart), oroszokat (Sztálingrádtól Berlin megtámadásáig) és szövetségeseket (a normandiai partraszállástól szintén Berlinig). Ez értelemszerűen három komplett hadjáratot jelent, összesen 30 változatos, sokrétű bevetéssel. A küldetéseket egy-egy cselekményszál kapcsolja össze, az adott frakció egy-egy jeles katonájának naplóbejegyzéseiből szemezgetve. A történetek persze időnként keresztezik egymást, így megesik, hogy a szövetséges vagy éppen az ellenséges hőssel is összeakadunk egy-egy bevetés során.

Itt jegyezném meg, hogy a történet mindenki számára tökéletesen nyomon követhető, hiszen az átvezető animációkban és az eligazításokon természetesen magyarul szólnak hozzánk a karakterek. Az egységekre kattintva persze min-

Noha nem ők a játék címadói, a bombázók viszik véghez a legnagyobb pusztítást

Bemutatjuk a játék főszereplőjét, Herr Panzert

denki az anyanyelvén jelentkezik be és nyugtázza a parancsot, de ez véletlenül sem hiba, inkább remek hangulati elem.

GYALOGOSOK A ZEBRÁN

Bár a hangsúly a címben szereplő panzereken, vagyis páncélosokon van, azért gyalogos alakulatokból is találunk szép számmal. A lövészek, páncéltörő puskás alakulatok, az aknavetős egységek, lángszórósok és orvosok, de különösképpen a mesterlövészek messzebbre látnak a gépesített alakulatoknál, így célszerű a felderítést velük végeztetni. A lángszórós egység általában párban jár a tankvezetőkkel, így ők egy ellenséges tankot sérülésmentesen tudnak elfoglalni: előbbiek felhevítik a páncélzatot, amitől az ellenség hanyatt-homlok menekül az izzó kasztniból, egyenesen a pisztolyaink elé. Utána már csak meg kell várni, hogy lehűljön az acélszerkezet, és máris van egy bónusz járművünk.

Mivel a játék a fog-of-war (a pályából csak azt látjuk, amit az egységeink látnak), vagyis a látás mellett a hallásunkra is legalább annyira támaszkodik, így felderítést végezni leginkább guggolva (kisebb célpontot nyújtva), vagy hason fekve (szinte észrevétlenül) érdemes. Az említett gyalogság különféle extra felszereléssel ruházható fel (a csapatösszeállító képernyőn), úgymint látótérnövelő távcső (nagyon hasznos), extra robbanószer, gránát, vagy a bizonyos helyeken kötelező, vízi átkelést segítő gumicsónak.

Gyalogosaink be tudnak hatolni épületek belsejébe és el is tudják foglalni azokat. Sőt ha az ellenségünk lapul egy házban, célszerű a mi katonáinkat beküldeni, hamarabb elfoglalják, mintha tankkal robbantanánk ki őket (arról nem is beszélve, mennyivel lőszertakarékosabb és elegánsabb megoldás).

Gépigény

A Codename Panzers minimum gépigénye a következő: 1 GHz-es processzor, 512 MB memória, 2.5 GB hely a merevlemezen.

KÖSSÉK BE AZ ÖVEKET!

A járművek között mindenféle és -fajta tankot megtalálunk, melyek sérülésmodellje igazi újdonság volt a játék megjelenésekor: ugyanis nem egy általános páncélértékkel dolgozik a program, hanem külön figyeli a tank négy oldalának páncélzatát. Így ha rommá lőttek minket szemből, még mindig hátat fordíthatunk az ellenségnek (igaz a többi oldalon jóval gyengébb páncél került a tankokra), ezt a mozgást az egér gombjának nyomva tartása mellett, az egér mozgatásával pozícionálhatunk.

A tankok mellet számos kiszolgáló járművet (vontatókat és különféle vontatmányokat) találunk, ezeket szinte minden esetben célszerű vinni magunkkal, hiszen a javítással könnyen újjávarázsolhatjuk értékes (hiszen tapasztalt öreg rókákról van szó, akik minden teljesített bevetéssel egyre rutinosabbak lesznek), ám lerongyolódott alakulatainkat. Azt hiszem, nem kell magyarázni, miért fontos lőszeres kocsit magunkkal vinni (nélküle szinte midig kifogynánk idő előtt), és hasonlóan egyértelmű az üzemanyag-szállító utánfutó fontossága is. Végül ott vannak a különféle lövegek, amik ugyan lassúak, gyalogos egységet és vontatót igényelnek, viszont bődületes pusztítást tudnak véghezvinni (igaz a legtöbb pályán foglalhatunk el az ellenfelektől, ha van elég szabad gyalogos alakulatunk a kezelésükhöz).

HÁNYÓZACSKÓK A HÁTTÁMLÁN

A játék néhány légi egységet is felvonultat, a felderítő-repülőktől, az egyetlen egység ellen hatásos vadászbombázókon át (amiből érdemes egy megsemmisíteni kívánt célpontra legalább kettőt rákülden), a szőnyegbombázást végrehajtó óriásgépekig – ám ezeket közvetlenül nem irányíthatjuk, csak a célt adhatjuk meg számukra.

Bár csak félig meddig légi egység, de a program ide sorolja az ejtőernyős alakulatok ledobásának, valamint a nehéztüzérség lövedékeinek zárótüzét is. Utóbbit célszerű több, sűrűn egymás mellett álló célpontra irányítani.

RTS A JAVÁBÓL

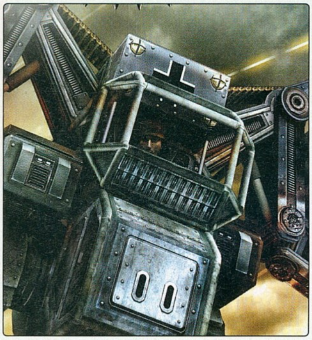
A játék minden fontos RTS jellemvonással rendelkezik, úgymint az egységek csoportokba rendezése és azokkal többlépcsős programozott feladatok végrehajtása, alakzat fenntartása, könnyítésként az idő megállításának lehetősége, vagy a remek multiplayer játéklehetőségek – egyszóval irány az installer a DVD-n!

DVD tartalom

Végre mozgásba lendült a játékpiac, amit mi sem jellemez jobban, mint hogy elkezdtek szállingózni a jobbnál jobb játékdemók (köszönhetően kicsiny nemzetünknek) és animációk. Fel is került e havi lemezünkre pár érdekesebb példány ezek közül, melyek közül külön kiemelnénk a magyar War Front és Battlestations Midway játékokat (előbbiről értékelést is olvashattok pár oldallal odébb, utóbbit következő számunkban vesézzük ki). Ezen kívül folytatjuk nemrégiben útjára indított videó-bemutatóink közzétételét is. Ebben a számunkban érdemes lesz belekukkantanotok, hogy Chris miként is nyomja a WoW-ot, vagy épp mennyire középszerű termék is az a Maelstorm.

írta • Chris

Demo no. 1.



WAR FRONT: TURNING POINT

A Digital Reality legújabb játéka, a War Front egy akciódús valósidejű stratégiai játék, melyben megtalálható a mára már klasszikussá vált építkezés, illetve az egységek fejlesztése. A program a második világháborúba, annak is egy alternatív formájába kalauzol el minket, ahol mindenféle high-tech berendezésekkel vehetjük fel a harcot a németek, illetve a szövetségesek oldalán. A DVD-mellékleten található egyjátékos demóban két küldetést lehet végigjátszani utóbbiak oldalán. Ha letoltátok ezeket, ne felejtsétek el a 68. oldalon található cikkünket is elolvasni róla!

A War Front valós idejű stratégiai játék, amelyet leginkább az egér segítségével fogtok kezelni. A játékban található fontosabb billentyűzet parancsokat megtudhatjátok, ha parancsmenük föle viszitek az egérmutatót.

Demo no. 2.

Battlestations: MIDWAY

Büszkék vagyunk magunkra, ugyanis ebben a hónapban két magyar fejlesztésű játék demója került fel DVD-mellékletünkre, melyből eme gyöngyszem sajnos csak többjátékos móddal rendelkezik (reméljük, következő számunkra már megérkezik az egyszemélyes változat is). Mint ahogyan arról már számtalanszor írtunk, a Battlestations Midway akció-stratégiai játék, melyben keverednek a klasszikus stratégiai és akció elemek. Hadihajó kapitányaként a csatában kell koordinálnunk a harc menetét, de bármikor, bármely járműbe beszállhatunk, hogy azt irányítsuk. A demóban egy pályát próbálhatunk ki, de csak érvényes GameSpy azonosítóval.

W, A, S, D – Menük közti váltás
Enter – Parancs végrehatatása
X – Egységbe beugrás
Szóköz – Célpont törlése
F, C – Következő, előző egység kiválasztása
Q, E – Következő, előző formáció kiválasztása
ALT – Parancsnoki menü
TAB – Térkép
Szóköz – Célpont törlése

Demo no. 3.

EUROPA UNIVERSALIS 3

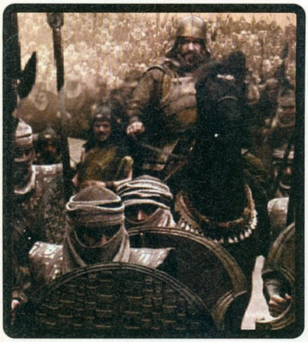
Az Europa Universalis 3 összetett, rengeteg részletre kiterjedő stratégiai játék, mely körülbelül 330 évnyi európai történelembe enged bepillantást. A DVD mellékletünkön található demó sajnos csak egyetlen játékmódot enged kipróbálásra (és hiányzik belőle a küldetési rész is), de cserébe az összes nyugati nemzettel ki lehet próbálni – egészen 1492 és 1520 között.
Az Europa Universalis 3 körökre osztott stratégiai játék, amelyet leginkább az egér segítségével fogtok kezelni.

Share WARE

DNA

A biológusok jó ideje különféle génkezeléseket és manipulációkat is alkalmaznak annak érdekében, hogy új virágfajokat hozzanak létre, vagy épp ellenállóbbá tegyenek bizonyos növényeket. Ebben a játékban most mi vesszük a kezünkbe a dolgok irányítását, így rajtunk áll majd, hogy a kívánt eredményeket el tudjuk érni. A játéktéren egyszerű bázisokból kell párosítással összeépíteni a megfelelő elemeket, hogy azokból kinyerjük a megfelelő alapanyagokat. Minden szint egyre nehezebb lesz, ám jó stratégiával könnyen vehetjük az akadályokat, ebben a különleges grafikájú játékban.

Ezen kívül Aztec Bricks, Flower Shop: Big City Break, OUBA: The Grat Journey, Paparazzi, Rainbow Mystery, RIP 3: The Last Hero, Star Defender 3, Super Granny 3 és Teddy Tavern: A Culinary Adventure című shareware játékok a mellékleten!



Mozi premier

300

Frank Miller (Sin City) sajátos képi világát magára öltve kerül márciusban a mozikba a 300 cím film, melyben háromszáz spártai kerül szembe a több tízezres perzsa sereggel, hogy megpróbálják feltartóztatni őket, hogy azok lerohanják Görögországot. Bár a készítők is kijelentették, hogy a történethűség az utolsó szempontok között volt a film készítésekor, mégis tűkön ülve várjuk a hazai premiert. A DVD-mellékletünkre feltettük a mozi második előzetesét, természetesen magyar felirattal ellátva.

JAVÍTÁSOK

Warhammer: Mark of Chaos v1.6

Milliónyi bugfix, optimalizálás és javítgatás mellett a Mark of Chaos patch-ei rengeteg igazi újdonságot is rejtenek. Külön gombot kapott a HUD-on például a menekülés és a lerohanás, a hősök között lehet tárgyakat cserélgetni és összesen hat új multiplayer térképet is kapunk (ez utóbbiak már az 1.2-es javításban is szerepeltek). Így aztán akinél kimaradt a Warhammer RTS, az most egy sokat javult verziót próbálhat ki!

Killing Spree!

The Hidden

Ez a mod egyetemi projectnek készült a Half-Life-hoz, de a kedvező fogadtatás ellenére a fejlesztést lezárták – azonban egy másik lelkes csapat felkarolta a projektet, akik immáron Source motorra ültették át azt. A történet szerint az ötvenes években rengeteg biológiai kísérlet indult titokban, amelyek az emberi képességek kiterjesztését tűzték ki célul. Az egyik ilyen a katonák álcázását akarta megoldani. A projekt a kilencvenes évekre érte el csúcspontját, amikorra sikerült viszonylag kis hibaszázalékkal olyan embereket előállítani, akiken a fény csak kis mértékben verődik vissza, és ezért az emberi szemnek szinte teljesen láthatatlanok. A kísérlet rosszra fordult, és a tesztalany megszökött. A cím is főhősünkre utal, akinek egyedül speciális képességei – és egy kés – állnak rendelkezésére, hogy megvédje magát az életére törő katonai erőktől. A láthatatlanság mellett, képes a falon futni, és hatalmasat ugrani.

Turkáló

Avira Premium Security Suite

Azt már jó páran tudjuk, hogy számítógépünk védelme nagyon fontos dolog. Ezért jó, ha ezt a feladatot megbízható szoftverekre bízzuk. Az Avira Premium Security Suite minden ismert támadás ellen megvédi számítógépünket, személyes információinkat, vagy akár a merevlemezünk tartalmát, az ártó szándékú programokkal, vagy behatolókkal szemben. Tartalmaz többek között Spam-szűrőt, tűzfalat, vírusirtót, behatolás-detektort, és véd az úgynevezett DoS támadások ellen is.

Játékdemók: Battlestations: Midway (multi) / Europa Universalis 3 / Sam & Max: Situation Comedy / Tortuga: Two Treasures / UFO: Afterlight / War Front

Animációk: Age of Conan / Battlestations: Midway / Battlefield 2142: Northern Strike / Burn / Crysis / Dungeon Runners / Europa Universalis 3 / Genesis Rising / Ghost Recon Advanced Warfighter 2 / Lord of the Rings Online / Penumbra Overture / Silent Hunter 4 / Stalker / Stranglehold / Supreme Commander / The Sims 2: Seasons / Unreal Tournament 3

Javítások: Age of Empires 3 v1.10 / Age of Empires 3: The Warchiefs v1.02 / Caesar 4 v1.2 Magyar / DefCon v1.3 / Europe Universalis 3 v1.1 / Faces of War v1.04.1 / Rainbow Six: Vegas v1.04 / Scarface v1.00.2 / Warhammer: Mark of Chaos v1.6 / X3 v2.0.02

Mozielőzetesek: 300 / Shrek the Third / The Astronaut Farmer / The Dead Girl / The Messengers / Teenage Mutant Ninja Turtles / Transformers

Shareware játékok: DNA / Aztec Bricks / Flower Shop: Big City Break / OUBA: The Grat Journey / Paparazzi / Rainbow Mystery / RIP 3: The Last Hero / Star Defender 3 / Super Granny 3 / Teddy Tavern: A Culinary Adventure

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Focivilág / Mafia / Magyarítások / PHP programozás / Star Wars / Stratégia / Warcraft / Winamp

Háttérképek: Blood Magic / HALO 3 / Command & Conquer 3 (2db) / Heroes of Might & Magic V: Hammers of Fate / Mass Effect / Sid Meier's Railroads! / The Darkness / Titan Quest: Immortal Throne / Untold Legends: Dark Kingdom / War Front (3db) / World of Warcraft (7db) / World of Warcraft TCG (10db)

Turkáló: Blaze Media Pro / Cliprex DVD / DivX 6.4 / Windows Media Player 9, 10 és 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.0 / VirtualDub 1.7.0 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.2 / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 / AMD - Ati Catalyst 6.11 - WinXP / nVidia Forceware 81.98, 97.02, 97.44 / DX9 / Far Manager 1.7 / Total Commander 6.56 / AdAware SE Personal v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright v5.2d / Google Earth / Internet

Download Manager 5.07 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 / Windows Defender / Zone Alarm Personal / AcdSee 8 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.24 / ICQ 5.1

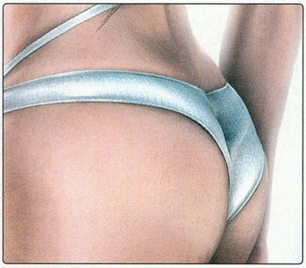
Softros LAN Messenger 3.7.4 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.0.0.205 / XFire 1.68 / Yahoo Messenger 8 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / WinRAR 3.51 / WinZip 10 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

Online bevezető

írta · Darths

Sziasztok! Darths vagyok, a PC Guru Online házigazdája. Októberben újjászületett a weboldalunk és azóta is folyamatosan kupálódik, elsősorban a Ti igényeitek szerint. Ezen felbuzdulva, mostantól a magazinban is nyomon követhetitek az oldal életét, így mindig tudomást szerezhettek az éppen futó nyereményjátékokról, szépségversenyekről, érdekességekről...]{redencnek, NightBagolynak és BreakDownnak köszönhetően folyamatosan értesülhettek a játékvilág legfrissebb híreiről, Oscee-ék gondoskodnak róla, hogy minél hamarabb – saját szerverről – tölthessétek le az újonnan megjelent demókat, trailereket, patch-eket. Galériánkban mindig megtalálhatjátok a legfrissebb képeket a játékokról, sokszor egyenesen Grath-ék gépeiről kerülnek fel a tesztelés közben készített screenshotok is, de a méltán népszerű ősleletekről is megpróbálunk minél több látnivalót összeszedni... Ezek után már csak hab a tortán, hogy több online exkluzív teszt készül, amit csak az oldalon találhattok meg. Aki nem hiszi, járjon utána!

1. helyezett (nem virtuális)
Beküldő: Real



Interaktív galéria

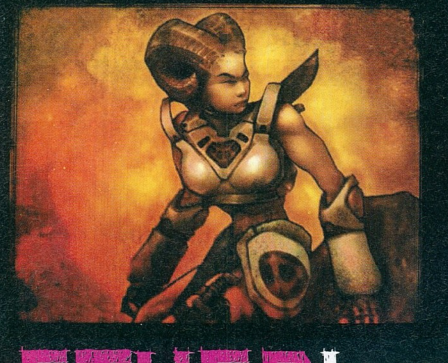
Még nincs két hónapja, hogy elindítottuk az online galériánkat, de már több mint 6000 képpel büszkélkedhetünk. A legtöbb esetben a játékképek mellett háttereket és koncepció rajzokat is találhattok a játékok galériáiban, melyek között előfordulnak saját készítésű munkák is. Naponta érkeznek az új látnivalók, így érdemes figyelemmel kísérni a Galéria figyelőt, nehogy elkerülje valami a figyelmeteket! Sőt, mostantól már Ti is küldhettek be képeket, hátereket a játékokhoz, amiket kirakunk az oldalra, természetesen a Ti nevetekkel!

Bombázók vs. virtuális bigék

Két kategóriában futott egy-egy szépségverseny, ahol az általatok beküldött képre szavazhattatok. Izgalmas volt a verseny, folyamatosan változott az első három helyezet, bár közeledve a január 31-éhez, már kezdett kikristályosodni, hogy kik lesznek a befutók. Aki lemaradt, az se búsuljon, hiszen ezentúl minden hónapban lesz valamilyen szépségverseny (jelenleg az NFS Carbon verdáitokat küldhetitek be, majd szavazhattok a legszebbekre, amiket Carbon-ajándékokkal jutalmazzuk), de a nagy sikerre való tekintettel visszatérünk még a csajokhoz is...

ONLINE tesztek

Az oldalon megtalálhatjátok 2006-tól kezdve az összes gurus tesztet, és ezeket folyamatosan egészítjük ki korábbi játékok tesztjeivel, illetve olyanokkal, amikkel a magazinban nem is találkozhattatok. Most például elővettük a régi nagy kedvencet, a The Neverhoodot, de a nemrég megjelent The Secrets of Atlantist is kiveséztük. Ezek mellett minden hónapban fut egy Tesztelj velünk! pályázat, ahol a választott játék mellett az írói vénáitokat is letesztelhetitek. Ha az alkotásotok „átment a vizsgán", akkor az kikerül az oldalra, illetve egy Guru ajándékcsomaggal gazdagodik a szerző, az első helyezett pedig egy értékes nyereménnyel lesz gazdagabb, nem beszélve arról, hogy a tesztjének egy részlete bekerül a magazinba is. A januári pályázat nyertese rozkaneni lett, a 2002-es Etherlords tesztjével, amiből a másik oldalon olvashattok részletet.



ETHERlords

írta • Rozkaneni

fejlesztő > Nival Interactive kiadó > Fishtank Int./Jowood Prod. web > www.etherlords.com

Hiába: a címlapokra csak a legnagyobbaknak adatik meg feljutni. Ők azok, akiken férfiak elábrándoznak unalmas perceiken, akikkel együtt töltenék minden szabad percüket, akiknek kegyeiért hatalmas összegeket hagynak jobb helyeken, csak hogy nekik minél jobb legyen. Akik elvarázsolnak és emberek milliói lesznek rabjaik évekre. Az élet azonban nem fenékig tejfel, és néha szűkösebb idők is jöhetnek, amikor is kénytelenek vagyunk rádöbbenni, hogy az évfolyamtársnak / padtársnak / szomszéd lánynak ugyanolyan – ha nem jobb – mellei vannak, mint vágyaink netovábbjának, sőt sokkal eredetibbek is, mint címlapokon szereplő társaik. Mire is várunk akkor tulajdonképpen...?

Akiknél a belső kisugárzás (is) számít

A Nival, az akkoriban parányi történelemmel rendelkező cég harmadik játéka ebben aztán nem szenved hiányt: egyesíti magában mindazokat a játékelemeket, amelyek egyszer és mindenkorra megunhatatlanná tehetnek egy alkotást. A Rage of Mages nem várt sikere és az Evil Island hűvös fogadtatása után 2001-ben az orosz csapat nem bízta a véletlenre, és olyan játékot próbált készíteni, amely széles rétegek részére fogyasztható lesz. A recept az Etherlords esetében egyszerűnek is mondható: végy egy részt a körökre osztott stratégiák doyenjének számító Heroes of Might and Magic-ből, keverj hozzá egy széleskörű taktikai lehetőségeket biztosító gyűjtögetős kártyarendszert, szervírozd kellően gusztusos pixelkupacokkal – a nép zabálni fogja, gondolták ők.

A játék világában a központi szerepet a mindent átható energia, az ether játssza, amely minden élőnek alfája és ómegája. Ebben éldegél szépen, békességben négy különböző jellemmel megáldott nép: a természet közelségében élő Vitalok, a hideg logika által mozgatott Kinetek, a testüket mechanikus beültetésekkel felturbózó Syntethek és a velejéig romlott Chaotok, akik az egyébként egységes ethert a maguk céljainak megfelelő formára alakítva tesznek-vesznek unalmas hétköznapjaikon. Azonban egy, ciklusonként visszatérő égi együttállás miatt a négy népnek ismételten ki kell ásnia a csatabárdot, hogy megmutathassák a nagyérdeműnek, melyikük is a legény a gáton, és hogy a mindent vivő nyertes a világ következő Fehér Ura lehessen – egészen addig, amíg el nem jön ismét a harcba hívó konstelláció. A háttértörténet sajnos nem röviden ennyi, hanem összesen ennyi, ami ennél sablonosabb már nehezen lehetne. De valahogy útjára kell engedni a négy galerit, és tekintve, hogy ez még mindig több mint a semmi, ezen felül is lehet emelkedni kis jóindulattal. Azon azonban már csak jóval nagyobbal lehet, hogy a hadjárat során a történet ugyanezen a szinten marad meg. Semmi fordulat, semmi cselekmény: egyik pályát követi a másik szépen sorban, és a feladaton, valamint az ellenségen kívül nem változik semmi. Ez bizony esetemben egy kapcsolat komoly szakítópróbája.

Miután szépen belőttük, hogy hadjáratot, sima küldetést, vagy változatos formájú többjátékos módot óhajtunk játszani, rövid töltögetés után a játéktérre kerülünk. Amit elsőként megjegyezhetünk erről, az mindenképpen az, hogy még 2007 elején sem fest rosszul: a fejlesztők 50 000 poligon/frame mozgatását ígérték a fejlesztés során, ami ...mondjuk nagyvonalakban meg is valósult. A képernyőn, ami lehet, szépen animálva mozog, az egész mégsem annyi zavaró, mint volt az a Heroes IV esetében. Az persze már egészen más kérdés hogy az ajánlott processzorsebesség háromszorosát nyújtó konfigon is rendesen akad 1024x768-ban, de szépnek mindenesetre kellően szép ahhoz, hogy legyen kedvünk az első lépések megtételéhez...

A teljes alkotást megtalálhatjátok a: www.pcguru.hu-n!

Online Blogok

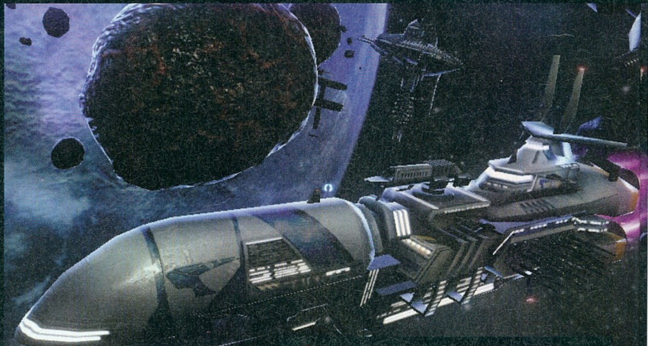
Készülj, mert hamarosan nyomon követheted szerkesztőink élményeit – már amiket megosztanak veletek–, hiszen hamarosan elindul online blogunk, ahol a szerkesztők mellett akár neked is lehet saját PC Guru blogod!

Space Force 2

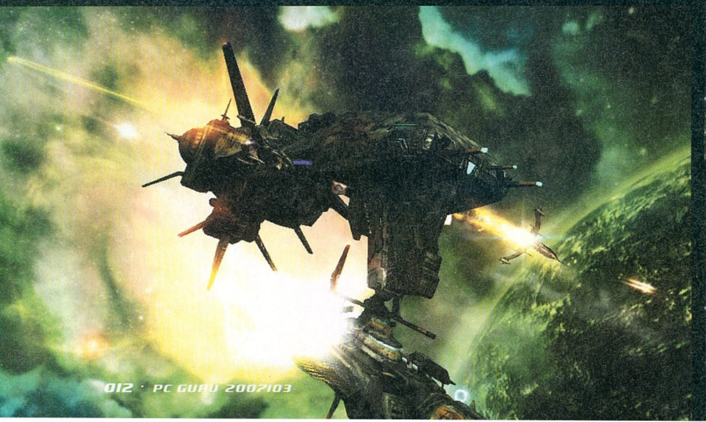
NEWS

Fejlesztő > Provox
Kiadó > Még nincs
Megj. > 2007. harmadik negyedév

Ha csak címszavakban akarnánk felsorolni, amit a Space Force 2 űrszimulátor kínál, nagyjából a következő összeállítás szerepelne itt: 2000 küldetés, 46 bolygó, 14 űrhajó, 11 civilizáció és 10 szakma. Ennél azonban lényegesebben többet tud a játék, hiszen lesz benne minden, ami egy jó 4X stílusú játékhoz kell: felfedezés (bolygók, hajóroncsok, űrkikötők), terjeszkedés (diplomácia és kereskedelem útján), fejlődés (hajónk fegyverzetét illetően) és harc is. Utóbbi igen változatos lesz, hiszen fürge vadászgépekkel lehet egy egy elleni meccseket vívni, illetve beleavatkozhatunk több száz hajó elkeseredett csatájába is egy százméteres anyahajó fedélzetén. Erős sztorit ígérnek, az egész galaxisra kiterjedő gazdasági rendszert – ám multiplayer sajnos ebben a játékban sem lesz…



Amíg nincs Elite 4, a stílus rajongói kellemesen elszórakozhatnak a Space Force 2-vel is



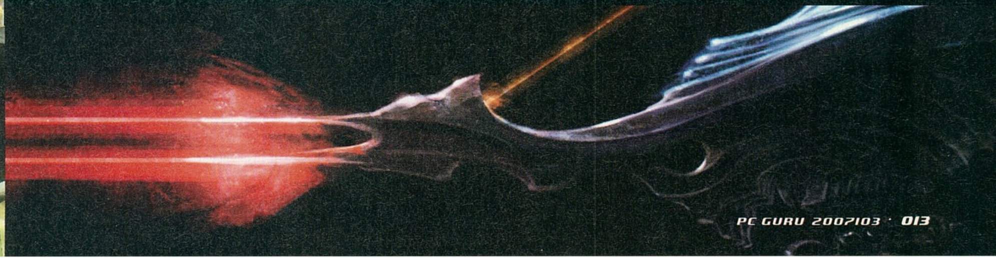
A Corrupterek képesek újraindítani a már kitermelt tibérium-mezőket

Fejlesztő > EA LA
Kiadó > Electronic Arts
Megj. > 2007. második negyedév

Command & Conquer 3 Tiberium Wars

Nem gondoltuk, hogy a következő havi exkluzív tesztünk előtt még visszatérünk a Command & Conquer-széria harmadik részéhez, ám ezt mégis muszáj volt meglépnünk. Mégpedig azért, mert az EA lerántotta a leplet az eddig titokban tartott harmadik fajról – és bizony sokak tippelése lett helyes, hiszen egy idegen, rovarszerű fajról van szó (különösebb nevük nincs, a GDI megszállóknak, a NOD pedig látogatóknak hívja őket). Az idegenek különösen szoros kapcsolatban állnak a tibériummal, így aztán nekik minden kristály sokkal több elkölthető pénzt jelent, sérülés nélkül képesek átkelni a tibérium-mezőkön, ráadásul a legdurvább fejlettségi szintjükön képesek „újjáéleszteni" a kiürült tibériumkristályokat.

Természetesen a kiválasztásuk nem jelent azonnali, instant győzelmet, hiszen vannak gyengéik is. Az legfőbb ilyen, hogy járműveik (melyek maguk is élőlények, a zerg monstrumokhoz hasonlóan) meglehetősen hatástalanok a gyalogosok ellen. Igaz, bármelyikre ültethetünk egy buzzer nevű olcsó egységet, és így már lesz esélyük a katonaság ellen is. Két legtáposabb egységük a háromlábú, egyszerre három ellenfélre tüzelő tripod, illetve a borzalmasan lassú, viszont apró fekete lyukak kibocsátására képes anyahajó – persze amíg ide eljutunk, a NOD és a GDI is már jó eséllyel a legdurvább monstrumjaikkal rendelkeznek. A játék megjelenése március 28-án lesz, méghozzá nálunk várhatóan magyar feliratokkal, menükkel megpakolva!



WARHOUND

Fejlesztő > Techland
Kiadó > Még nincs
Megjelenés > 2007. negyedik negyedév

A Call of Juarezt készítő lengyel brigád máris könyékig van új játékuk fejlesztési munkálataiban. Igaz, a Warhound igencsak eltér a vadnyugati környezettől, hisz ebben egy ultramodern felszerelésekbe burkolt zsoldost fogunk alakítani, aki békésen üldögél lőtérrel kiegészített, fegyverekkel és járművekkel tömött tanyáján, és várja, hogy érkezzenek a segélykérő e-mailek a laptopjára. Merthogy elnökök, gerillacsapatok, vagy akár egyszeri civilek is írnak nekünk, mire mi felkerekedünk, rendet teszünk a célállomáson, majd felmarkoljuk a nagy pénzeket. A mészárlás – avagy lopakodás, merthogy az is használható taktika lesz – után pihenés helyett edzhetjük magunkat: új fegyverek, járművek kezelését sajátíthatjuk el, vagy olyan extra képzettségeket szerezhetünk, mint a sziklamászás, amivel egyébként ravasz alternatív útvonalakat fedezhetünk fel.

A zsoldosok igen barátságos figurák, ez már innen is látszik

ATTACK ON PEARL HARBOR

Fejlesztő > 3D People
Kiadó > Legend
Megjelenés > 2007. első negyedév

Manapság igen népszerű hely a Csendes-óceán, legalábbis a fejlesztők között. Előző két számunkban is ejtettünk szót ott játszódó világháborús játékokról, a magyar készítésű Battlestations Midway is végre kézzelfogható közelségbe került, és most itt van a legújabb jelentkező is. A név magáért beszél, bár természetesen a játékban nem csak a Pearl Harbort ért támadás lesz jelen, hanem végighentelhetjük magunkat a háború ezt követő fontos csatáin is. A hentelni szót nem véletlenül használtuk, a játék ugyanis messze nem egy szimulátor lesz, így aztán minden, a több száz oldalas kézikönyvtől sikítva menekülő játékos is bátran nekivághat a programnak. Kétséges, hogy ez egy jó dolog-e, az viszont mindenképpen az, hogy az ütközeteknek mind a két oldalról is nekivághatunk, így ha valakinek olyanja van, az bizony ott lehet a Pearl Harborra támadó Zerók között, vagy a Wake sziget, esetleg Manila felett zajló ütközetek közepén is vezethet egy japán gépet.

Aki hasonló stílusra vágyik, az nézzen vissza következő hónapban, akkor teszteljük a Battlestations Midwayt!

SWORD OF THE NEW WORLD

Fejlesztő > IMC
Kiadó > K2
Megjelenés > 2007. harmadik negyedév

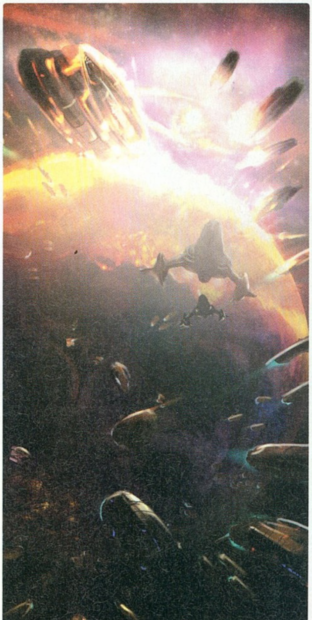
A koreai MMO-játékok áradata nem lassul, e hónapban is bejelentettek egy újat a nyugati közönségnek. A minden rekordot megdöntően sikeres Ragnarok Online designere találta ki a Sword of the New Worldöt, és megvalljuk, ennek a koncepciója sokkal jobban tetszik nekünk. A XVII. századi Európában járunk – persze nem az igazi pestisdúlta, valláscháborús verzióban, hanem egy idealizált, romantikus szemléletű változatban. A szokásos MMORPG-jellemzők (több ezer küldetés, millió képzettség, varázslatok, instance-olt labirintusok, klánok stb.) mellett a nagy újítás, hogy ez lesz az első online szerepjáték, ahol nem egy karaktert, hanem egy három karakterből álló csapatot irányíthatunk. Hőseink között nincs kiemelt fickó, mindenki egyformán fontos – egy kattintással válthatunk köztük, a többiek viselkedését pedig rengeteg beállítással, makróval szabhatjuk testre. Ami a legjobb, a játék alapból ingyenes lesz, csak egyszer kell megvásárolnunk a dobozt.

A XVII. században valójában nem pont ilyen volt a divat...

INFINITY

Fejlesztő > F. Brebion **Kiadó** > Még nincs
Megjelenés > 2008.

Garázsprojectek milliószám tenyésznek a játékvilágban is, ám meglehetősen kevés éri meg, hogy a játék megjelenjen, vagy legalább kipróbálható verzió készüljön belőle – az meg egyenesen elképzelhetetlennek tűnt, hogy az MMO stílusban szülessen meg egy ilyen alkotás. Márpedig úgy néz ki, erre is lesz példa, hiszen a sci-fi környezetű Infinityn egy programozó, egy designer és pár grafikus dolgozik. Ehhez képest, hogy egy több száz milliárd (!) csillagból, bolygórendszerből álló világot készülnek világra hozni, teljesen lehetetlennek tűnik – azonban az egyedi programozásnak köszönhetően talán mégis megvalósulhat. Ennek lényege, hogy a bolygókat, csillagrendszereket menet közben generálja a játék az előre megadott alapokból, és ugyanígy, a több száz sztori-misszió mellett egy alprogram készít majd végtelen számú kis küldetést is. A bolygókat személyesen nem járhatjuk be, sőt a hajókból sem lehet kiszállni – így a harc is csak az űrhajók között lesz elképzelhető. Amúgy szabadságunk teljes, a rendfenntartó és a kalóz erőszakos szerepe csak egy apró szelete azon cselekedeteknek, melyekkel eltölthetjük időnket: lehet felfedezni és bányászni, kereskedni és kutatni, turistákat fuvarozni és kémkedni, de még cégeket is alapíthatunk és NPC pilótákat is felvehetünk magunk mellé testőrként vagy szállítóként. Reméljük a srácoknak lesz ereje befejezni a projectet…



Ez lesz az első játék, amely tényleg végtelen játékteret kínál majd. Reméljük nem csak nagy, de érdekes is lesz...

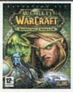
TIME 0

Fejlesztő > ZootFly **Kiadó** > Még nincs
Megjelenés > 2007. negyedik negyedév

A ZootFly egészen eddig egy szinte teljesen ismeretlen és eleddig mindösszesze egyetlen megjelent játékkal rendelkező szlovén fejlesztőcsapat volt. Pár hete azonban kikerült a YouTube-ra egy videó, mely egy új Ghostbusters-játékot mutatott be minden kommentár nélkül. A videó hihetetlen érdeklődést szült, és kiderült, hogy a ZootFly a jogok nélkül vágott bele a fejlesztésbe – és persze a Sony Pictures íziben le is állította a projectet. Ezért aztán fogták a motort, az elkészült pályákat, és belevágtak a hasonló hangulatú Time0 fejlesztésébe. Igaz, itt négy helyett mindössze két New Yorki fickó kerül kapcsolatba a nagyváros szellemek, szörnyek, robotok és egy mesterséges intelligencia által lakott verziójával, és persze rögvest neki is állnak felvenni a harcot a gonosz népség ellen. Különösebb részleteket egyelőre nem tudni a két főszereplő eltérő speciális képességeiről, de az biztos, hogy a sok küzdelem mellett a fizikán alapuló logikai feladatok megoldásában is részük lesz.

TOP 10

AMERIKA 07.01.14-07.01.2



BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Valószínűleg most mindenhol ez az e
helyezett...
PC GURU 07.03 98%

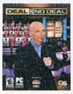
BURNING CRUSADE CE
VIVENDI . BLIZZARD
Nálunk ugyan 30 ezerért árulták, de i
is elfogyott az összes
PC GURU - . - --%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
A kiegészítő elég erőteljesen megdol
az alapjáték eladásait is
PC GURU 05.03 97%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Valószínűleg már soha nem fogják ki
tani a toplistákból...
PC GURU 04.10 95%

THE SIMS 2 PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Eretnekség! Nincs Sims a toplista do
gósai között!
PC GURU 06.12 76%

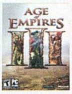
BATTLEFIELD 2142
MICROSOFT . ACES
Az első kiegészítőről a 36. oldalon
olvashatsz részleteket!
PC GURU 06.12 85%



DEAL OR NO DEAL
GLOBAL STAR . GLOBAL STA
Ezt a játékot várhatóan sosem fogjuk
tesztelni...
PC GURU - . - --%

FLIGHT SIMULATOR X DI
MICROSOFT . ACES
A maga 25 ezer forintos árával is mag
san repül a toplistán
PC GURU - . - --%

THE SIMS 2 GLAMOUR LIF
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Simsből sosem elég, igazolásként lás
előző számunk híreit
PC GURU - . - --%



AGE OF EMPIRES 3
MICROSOFT . ENSEMBLE
Egy régi veteránt köszönthetünk isme
ten a toplistán
PC GURU 05.12 89%

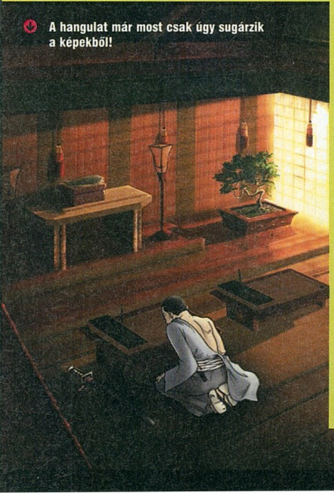
» A karácsonyi számunkban bemutatott Age of Conan késik, így csak év végén, október 30-án fog megjelenni.

ONCE UPON A TIME IN JAPAN: EARTH

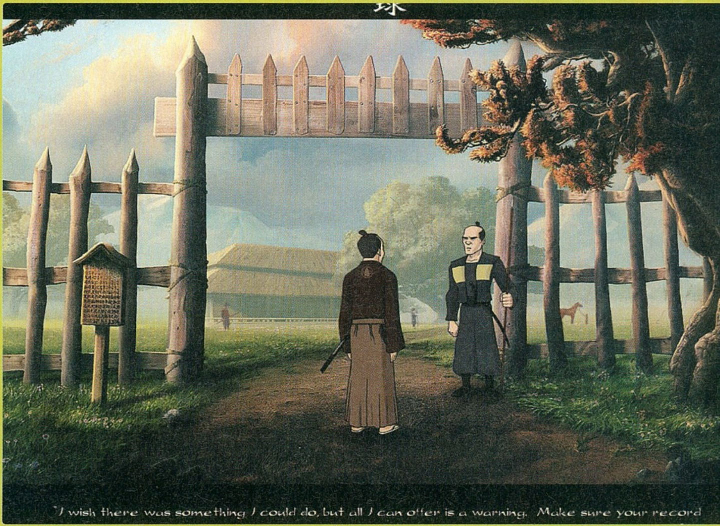
Fejlesztő › Abborado **Kiadó** › Még nincs **Megjelenés** › 2007. negyedik negyedév

Aki szereti ezt a korszakot, nézze meg a Samurai Champloo anime sorozatot!

Az középkori Japán egy igen izgalmas korszak – mégis, néhány igen véres-mészárolós konzoljátékon kívül nem sokan dolgozzák fel ezt a témát. Az egyik kivétel a texasi fejlesztők által készített Once Upon a Time in Japan-trilógia, melynek első epizódja a XVII. Századba ragadja el a játékosokat. A klasszikus point and click játékmenet hihetetlenül gyönyörű grafikával, és az ígéretek szerint a környezethez illő logikai feladatokkal lesz kiegészítve. A főhős egy Zenjiro nevű szamuráj lesz, aki réges-rég – eléggé elítélhető módon – egy háború alatt hagyta el a klánt. Azóta tizenhat év telt el, és a múlt most teljes erővel visszavág: Zenjiro felesége, gyermekei eltűnnek, így vissza kell mennie egykori otthonába, hogy megkeresse hozzátartozóit. A fejlesztők komolyan veszik az autenticitást, a zenék korabeli „nóták" lesznek, a szinkron pedig csak japánul lesz rögzítve…



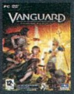
A hangulat már most csak úgy sugárzik a képekből!



TOP 10

ANGLIA 07.01.28-07.02.03

BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Talán nem meglepő, hogy a WoW kiegészítő itt is jól nyitott
PC GURU 06.10 — 93%



VANGUARD
SONY ONLINE . SIGIL
A tesztet a következő számunkban olvashatjátok
PC GURU -.- — --%

FOOTBALL MANAGER 2007
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Ha Anglia, akkor van minimum egy foci-manager a Top10-ben
PC GURU 07.11 — 87%

FIFA 07
ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
Nálunk eddig a FIFA 07 a legtöbb példányban eladott játék
PC GURU 06.10 — 93%

SIMS 2: PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Kutyák, mcskák, hörcsögök, papagájok, mindez egy kiegészítőben
PC GURU 06.12 — 76%

MEDIEVAL 2 TOTAL WAR
SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
A pápaválasztástól a véres csatákig minden, amiről a középkor ismert
PC GURU 07.01 — 85%

COMPLETE SIMS COLLECT.
THQ . RELIC
A Sims első része, plusz mind a hét kiegészítő
PC GURU -.- — --%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Már több Sims 2 fogyott, mint ahányan a bolygót lakják...
PC GURU 04.10 — 95%

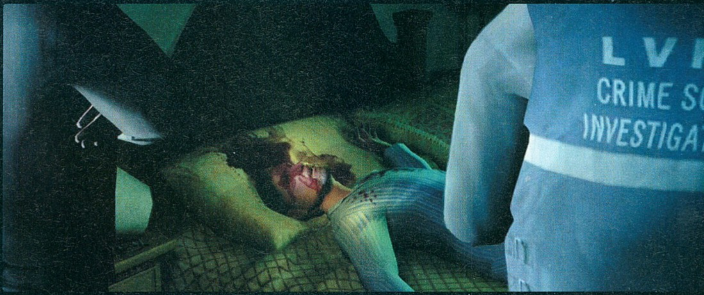
COMPANY OF HEROES
THQ . RELIC
A tavalyi év legjobb RTS-e ennél magasabb helyet érdemelne
PC GURU 06.11 — 96%

CHAMPIONSHIP MANAGER 07
EIDOS . BEAUTIFUL
A CM 07 minden tekintetben elmarad a Football Managertől
PC GURU 07.01 — 83%

CSI HARD EVIDENCE

Fejlesztő > Telltale
Kiadó > Ubisoft
Megjelenés > 2007. második negyedév

Aki némi tudományos boncolásra vágyik, e játéknak örülni fog



Úgy látszik a kalandjátékok mégsem akarnak békésen megmaradni a koporsójukban: az utóbbi hónapokban megdöbbentően sok újdonságot jelentettek be e stílusban. A Sam & Max-epizódokon is dolgozó Telltale most például az ötödik Helyszínelők-játékot jelentette be. Az új eseteken és néhány új ketyerén kívül semmi ételrengető változásra nem kell számítanunk, a Hard Evidence tovább követi az eddigi részek játékmenetét. Las Vegas rejtélyes bűnügyektől hemzsegő városában ezúttal is gyilkosságok igazi elkövetőit kell megtalálnunk a legmodernebb felszerelések és persze ösztöneink segítségével. Lesz egy teljesen új labor-garázs is, ahol autókat és motorcsónakokat szedhetünk majd ízekre, és ezúttal tényleg minden szükséges bizonyítékra többféle metódussal bukkanhatunk rá, a kötött utakat tehát el lehet felejteni

SUNAGE

Fejlesztő > vertex4
Kiadó > Lighthouse
Megjelenés > 2007. harmadik negyedév

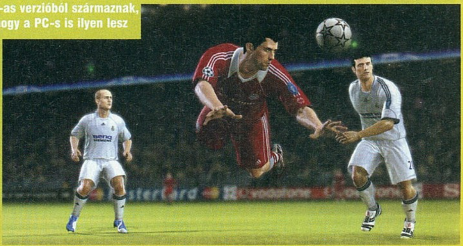
Ha te esetleg unnád a játékstílusok keverését, és herótot kapsz, ha akciót, vagy éppen szerepjátékot akarnak csempészni kedvenc RTS-eidbe, ne félj, nem vagy egyedül – többek között a vertex4 fejlesztőcsapat is így gondolkodik. SunAge című játékuk így egy igazi RTS lesz, hősök és fejlődés nélkül, kellemes mennyiségű bányászkodással, négyféle nyersanyaggal és veszett csetepatékkal, három eltérő fajjal (high-tech emberiség, gonosz szektás bagázs, fejlett, robotos idegen sereg) amúgy a Starcraft mintájára. A klasszikus játékmenet persze nem jelenti azt, hogy nincsenek egyéni húzások, mindenképpen meg kell említeni a kétféle módban használható egységeket: egy gombnyomás, és a gépfegyveres kémből hatszor olyan messze látó, ám védekezni is képtelen fickó válik, a böhöm lépegetők meg a rakétavetőket pajzsokkal cserélhetik fel (ismét csak Starcraft-emlékek: a siege tank is így működött). A másik egyedi vonás, hogy alapbázisunkat és minden más települünket egy vezetékkel kell összekötni, különben nevezett épületek nem fognak működni – a huzalok pedig így kiváló támadási pontot jelentenek...

Abszolút klasszikus RTS, némi újdonsággal kiegészítve

UEFA CHAMPIONS LEGUE 2006-2007

Fejlesztő > EA Canada
Kiadó > Electronic Arts
Megjelenés > 2007. második negyedév

Ezek a képek az X360-as verzióból származnak, csak remélni tudjuk, hogy a PC-s is ilyen lesz



Ahogy tavaly is, úgy idén is meglep minket az EA egy új, a Bajnokok Ligája tiszteletére a klubcsapatok köntösébe (huh, ez ám a képzavar!) burkolt FIFA-epizóddal. A tavaly debütált, különleges feladatokkal, olykor extrém helyzetekkel (pl. fordíts meg húsz perc alatt egy vesztésre álló meccset, tedd mindezt idegenben és emberhátrányban...) jelentkező játékmód továbbfejlődik, itt egy évünk lesz, hogy elnyerjük mind a három trófeát – bajnokság, liga, BL – választott csapatunkkal. E mellé csatlakozik az Ultimate Challenge játékmód, melyben a Bajnokok Ligája történelmének legizgalmasabb mecscseibe avatkozhatunk bele, megváltoztatva, vagy éppen kialakítva a valós eredményeket, eseményeket. E mellé kapunk kisebb változtatásokat a játékmenetben (hangsúlyosabb lesz az eltérés a játékosok sebességében, illetve lehet villámgyorsan bedobásokat, szabadrúgásokat elvégezni) és a grafikában (főleg a téli szezonra való tekintettel: lesznek különféle intenzitású havazások, párafelhőt fújtató játékosok), de a lényeg úgyis a hangulat lesz, és ha az csak olyan lesz, mint a tavalyi, már jól jártunk.

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

Az Electronic Arts szerezte meg a Pandemic által készített **Mercenaries 2** kiadási jogait, így talán okkal remélhetjük, hogy a GTA-szerű szabadságot adó, ám egy háborús övezetben (nevezetesen Venezuelában) játszódó akciójáték előbb-utóbb ellátogat PC-re is. Millió jármű, ezernyi küldetés, kooperatív mód - csupa öröm!

25%

Ahogy a Devil May Cry és a Resident Evil a Ubisoft segítségével átkerült PC-re, úgy ez a végzet jó eséllyel eléri a japán Capcom más, eddig csak konzolon elérhető játékait is. Nem csak általánosságban beszélünk, a rendkívül sikeres **Lost Planet** nevű X360-as akciójátékkal kapcsolatban hallottunk ilyesmit rebesgetni...

50%

Egyelőre nem teljesen tisztázott módon, de nagyon úgy tűnik, hogy a **Hellgate: London** multiplayer porciója fizetős megoldású lesz. Az elképzelések között szerepel a havidíj, a fizetős letöltések rendszere, de még az is, hogy Guild Wars-szerű MMO-játékká alakul a program - mi ennek csak 20% esélyt adunk...

20%

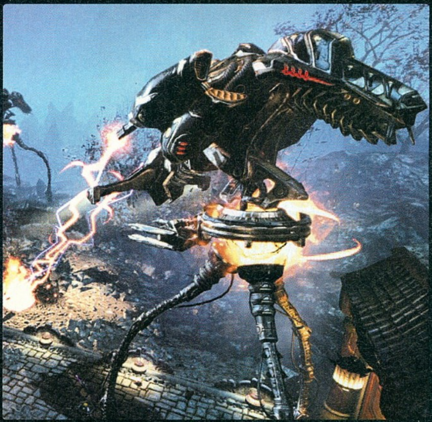
A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

Unreal Tournament 3

A Midway nemrég jelentette be, hogy az UT 2007 a fent látható új néven kerül majd a boltokba, méghozzá valamikor az év végén. E mellett kiderült, hogy a televíziós látványosságként szolgáló arénaküzdelmeket el lehet felejteni, egykori gladiátorjaink most az életükért, a bosszúért küzdenek majd a tömegesen, gépesítve támadó Necros seregek ellen.

Fejlesztő › Epic **Kiadó** › Midway **Megjelenés** › 2007. negyedik negyedév

Az engine-gyártó programozóknak bizony alaposan fel kell kötni a gatyát, ha versenyre akarnak kelni az Unreal Engine 3-mal...



BLACKSITE AREA 51

Fejlesztő > Midway Austin **Kiadó** > Midway **Megjelenés** > 2007. negyedik negyedév

A tavalyi Area 51 nem volt egy világsiker, de konzolon termelt annyit, hogy a Midway belevágjon az alienes FPS folytatásának elkészítésébe. Részleteket a következő számunkban olvashatsz, addig is mosolyogjanak itt az Unreal engine 3 által szponzorált első képek!

Ezúttal egy osztag élén vághatunk neki az idegenek bucira pofozásának.

CRYSIS

Fejlesztő > CryTek
Kiadó > Electronic Arts
Megjelenés > 2007

A Crysis jelenleg nem rendelkezik hivatalos megjelenési dátummal, mi épp ezért az év végi rohamba, október-november várjuk. A plusz idő mindenesetre jót tett a játéknak, a Crysis ugyanis egyre szebb, ráadásul most már a multiplayer-módokról is vannak képek. Lent is erre láthatsz példát; az biztos, hogy a Battlefieldek rajongói új kedvencre fognak lelni...

Képességeink azonnali átalakítása multiban is nagy szerephez fog jutni.

Alan WAKE

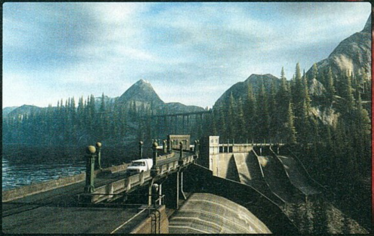
fejlesztő > Remedy kiadó > Microsoft
web > www.alanwake.com

írta · Jatfield

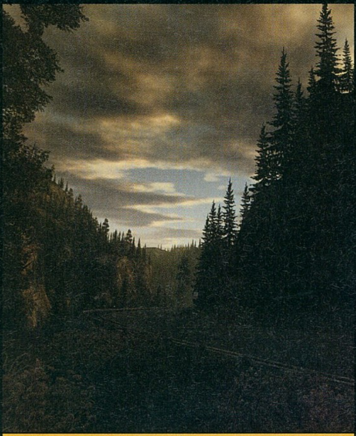
Az 1995-ben létrejött fejlesztőbrigád ritkán lép a játékosok elé újdonságaival, de akkor léptük igazán mély nyomot hagy. Első fejlesztésük a máig is kizárólag ábrándos mosollyal az arcon emlegetett autós-lövöldözős Death Rally volt 1996-ban, azóta pedig a nem kevésbé kellemes emlékeket ébresztő Max Payne-duplázással biztosították be a helyüket a finn srácok a panteonban. Jelenleg mindössze 25 fő szorgoskodik az Alan Wake PC és Xbox 360 változatain.

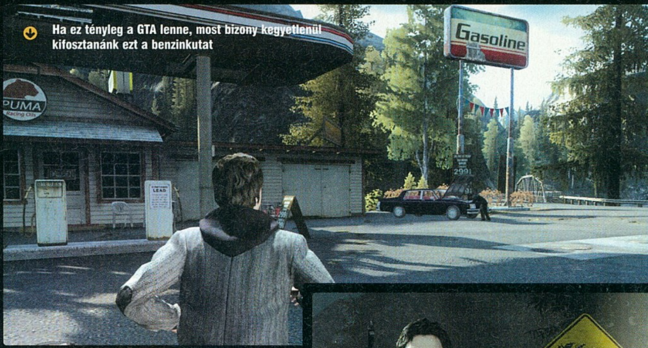
Vannak fejlesztők, akik nem hisznek az ingyen reklámban. Nincsenek hetente tucatjával megjelenő képek, bőséges csepekben elhintett információk, boldog-boldogtalannak adott interjúk és egyéb publicity stuntok. A játékkészítők ezen halmazán belül pedig vannak csapatok, amelyek meg is engedhetik maguknak ezt a fajta viselkedést, mégpedig azért, mert már letet-

tek valamit az asztalra, és tudják, hogy a várakozás magasra tornászásához elég kiállni a nép elé, és kinyilvánítani, hogy ismét dolgoznak valamin. Hasonló forgatókönyv szerint zajlik a Remedy új játékának fejlesztése is. A 2005-ös bejelentés óta nem sok információ szivárgott ki a játékról, sőt kis híján az utolsó, hagyományos szabályok szerint rendezett E3-tól is távol tartották. A csap azért nem volt teljesen elzárva, és az információcseppek lassan elérték azt a kritikus mennyiséget, amitől beindul Grath fantáziája, hogy aztán egy váratlan telefonnal meglepjen egy ijedt cikkírót. Most megnézzük, hogy mit várnak, mit várjunk, és ennek fényében mit várhatunk az Alan Wake-től, és közben kínálunk némi friss infor-



Az eltűnt nő nyomában





Ha ez tényleg a GTA lenne, most bizony kegyetlenül kifosztanánk ezt a benzinkutat

ERŐS SZÉL BRIGHT FALLSBAN

A fejlesztők különösen büszkék a grafikus motor azon képességére, hogy teljesen realisztikusan képes bemutatni az egyes napszakokat, időjárási körülményeket. Ezek pedig a hangulatfestés legkönnyebben használható megoldásai, így aztán bőséges mennyiségű ködös reggelre, felhős délutánra, esős éjszakára számíthatunk...

mációt azoknak is, akik nem lapozták undorral vegyes irigységgel át az X06 kapcsán született előzetest néhány számmal ezelőtt.

TÖRTÉNET AZ ÍRÓRÓL

Aki ismeri a Remedy korábbi játékait –és ki ne bújt volna Max Payne bőrébe legalább egyszer – abban valószínűleg az egyik legmélyebb nyomot a New York-i zsaru története és annak mesélési módja hagyta. Egy nagyszerű akció-krimi főszerepét játszhattuk el kiváló szereplőgárda és zseniális narráció mellett, ötletes prezentációba csomagolva. Az Alan Wake esetében azonban szakít a csapat a játékost passzivitásra kényszerítő mesemondással, így mindig tevékeny részesei leszünk a szerteágazó cselekménynek.

A játék egy lecsúszott, de legalábbis afelé jó úton haladó horror-író történetét meséli el. Alan Wake élete még az átlagemberénél is jobban hasonlít egy hullámvasúton tett utazásra. Eredetileg egy névtelen senki volt, amíg meg nem ismerte barátnőjét, Alice-t, aki az ágytársán túl a múzsa szerepét is betöltötte hősünk mindennapjaiban. Az, hogy a homlokon csókoláson innen vagy túl van az együttalvás, nem derül ki az előzetes információkból, az minden esetre tény, hogy Alice mellől ötletekkel telve pattant ki az ágyból minden reggel Alan, melyeket aztán könyvbe öntve egy csapásra sikeres horrorszerző vált belőle. Ennek fényében érthető is, hogy amikor a lány rejtélyes körülmények között eltűnik, a férfi addigi élete mélypontját tapasztalja meg. Nemcsak az ihletet adó álmokat, de az alvást is kénytelen akaratán kívül nélkülözni, így hamarosan mint önmaga árnyéka, és kész roncs keresi fel Dr. Sydney híres alvászavar-specialista rendelőjét. A jó doktor, mint sokszor bevált gyógyszert, vidéki kunyhóját írja fel gyógyírként, így hősünk hamarosan egy idilli hegyvidéki városkában találja magát.

A gyógyulás reményét egy nem várt esemény hozza: egy rejtélyes és Alice-re megszólalásig hasonlító nő bukkan fel Bright Falls-ban, és ezzel egy időben az álmok is visszatérnek, melyek újabb könyv csíráit vetik el hősünk agyában. Ez-

„ A Twin Peaks hangulata és világa keveredik némi akcióval - ilyen recepttel az Alan Wake nem lehet rossz!"

A táj nem csak szép környezetet biztosít, de a táj minden egyes pontjára eljuthatunk.

A játékhoz milliónyi terméket találtak ki, így rengeteg nem igazi reklámmal fogunk szembesülni.

Célszerű itt nem lövöldözni, hisz a benzinkút felrobbantása káros lehet az egészségre, de legalábbis jóhírünkre.

Az adott küldetésünk irányát mutatja az iránytű - hacsak ki nem kapcsoltuk a hangulat érdekében.

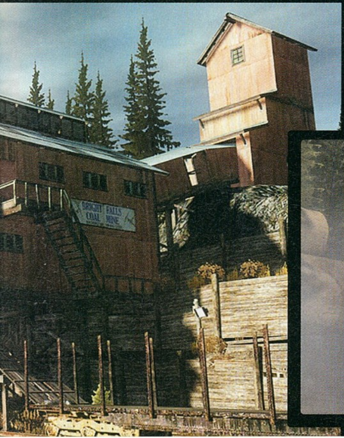
A járművekre is vonatkozik a valós fizika, így oda kell majd figyelni a szerpentineken, szakadékok mentén száguldozva.

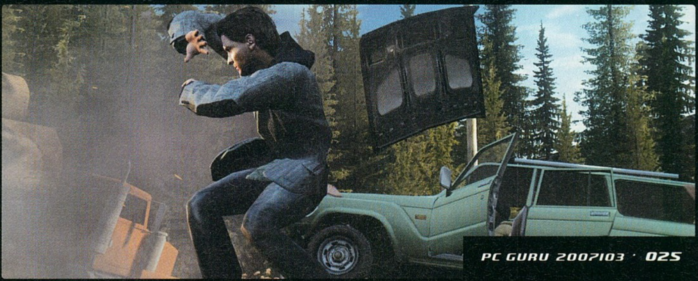
úttal azonban Alan élete nem csupa játék és mese, rémálmok gyötrik ugyanis, amelyek nem csak intenzívebbek azoknál, amelyek a bestsellerét ihlették, de mindennek tetejébe átszivárogni látszanak a valóságba. Az író táskás szemei előtt valóra válnak az öntudatlanul papírra vetett sorok, felbukkannak a pusztán fikciónak vélt emberbőrben rejtőző szörnyek és elszabadul a pokol.

A fizika kifogástalan, egy robbanás messzire repít mindent, legyen szó hordóról, gumiról, vagy horror-íróról

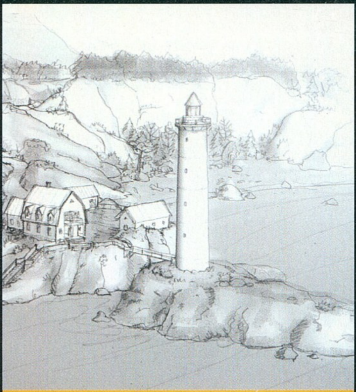
AKCIÓ, OKOSAN

A fenti szituáció alapján nyilvánvaló, hogy az Alan Wake teljesen más játékmenetet kíván, mint amivel eddig csillogtatták a fejlesztők a tehetségüket. Nem is lenne meggyőző, ha a főszereplő az első mumus felbukkanása után villámkezű akcióhőssé válna olyan fegyvertárral, amit egy kisebb rendőrőrs megirigyelhetne. Ennek megfelelően a játék menete jóval lassabb lesz a megszokottaknál, és elsősorban nem a mindent elsöprő tűzerővel, hanem ellenfeleink gyengéinek kihasználásával arathatunk majd győzelmet. Mert ugyan természetfeletti lényekről beszélünk, melyek gyakorlatilag sebezhetetlenek, amikor elemük, a sötétség öleli körül őket, van egy súlyos gyengéjük is. Ha fény vetül testükre, megmutatják igazi valójukat, és ebben a pillanatban a másvilágra küldhetjük őket. A pályákat is ennek megfelelően építették fel a fejlesztők, így mindig nyílik alkalom rá, hogy meglepjük a rémségeket, akár úgy is, hogy csapdát építünk, melybe besétálva az olyannyira rettegett fénnyel, majd pisztolyunk csövével találják szemben magukat ellenfeleink. Hiába hatalmas fegyver a toll, ilyen helyzetekben az író is praktikusabb eszközökhöz fordul, és nagy hasznát veszi a kiképzésnek, amit hétköznapi ember korában, éjjeliőrként kapott.



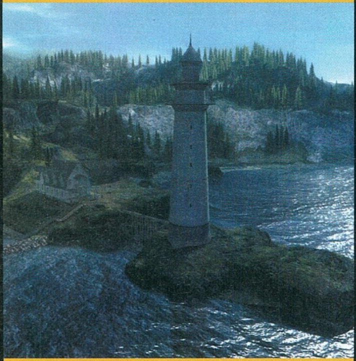


Papírról monitorra



PÁLYAÉPÍTÉS ÉSZAKON

Noha természetesen minden játék minden pályájához készülnek koncepciótervek, ceruzarajzok, az Alan Wake készítésénél ez a fázis a szokásosnál is nagyobb figyelmet kapott. Míg készült a grafikus- és fizikai motor, a grafikusok az egész hatalmas helyszínt létrehozták papíron, külön ábrázolva az egyes vidékeket az eltérő napszakokban, így tervezve meg a játék legfontosabb jeleneteit, találkozásait.



Az erőforrások szűkösségét a műfaj sok más művelőjéhez hasonlóan a Remedynél is jó eszköznek tartják a feszültség keltésére és fenntartására, így nem érdemes arra építeni, hogy egy bivalyerős elemlámpa fényének kévéjével magunk előtt, fegyverünk ravaszát nem kímélve körberohangászva elűzhetjük a rémeket a kisvárosból. Ugyan a tipikus vidéki helyszínnek megfelelően belebotolhatunk majd néhány vadászfegyverbe, és egy katonai bázisról is beszélnek a város határain túl, érdemes felkészülni az óvatosság mellett a takarékosságra is.

A rohangálást pedig azért is kizárhatjuk, mert Bright Falls és környéke – a bejárható játéktér – bőven meghaladja azt a területet, amit egy álmatlanságban szenvedő írógéphuszár csak úgy körbetalpalhat. Ezért is hasznos, ha van segítségünk a mintegy 100 négyzetkilométernyi terület felderítésében. A járművek szerves részét alkotják a játékmenetnek, és számuk, illetve szerepük is ennek megfelelő lesz. A fejlesztők széles választékot ígérnek, és a beszámolóik alapján a fizikai motornak hála már régóta csiszolgathatják ezt a részét a játéknak.

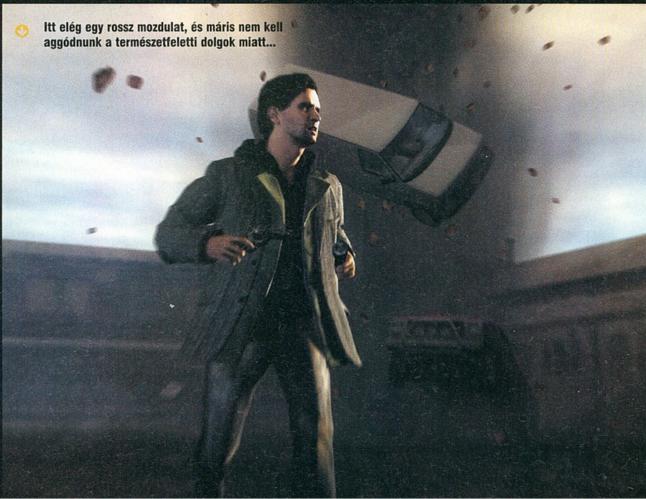
Epizódok

Az Alan Wake felépítése epizodikus lesz, minden fejezetnek lesz felvezetése és lezárása, és ezek teljesítésével nyílik majd meg a teljes világ.

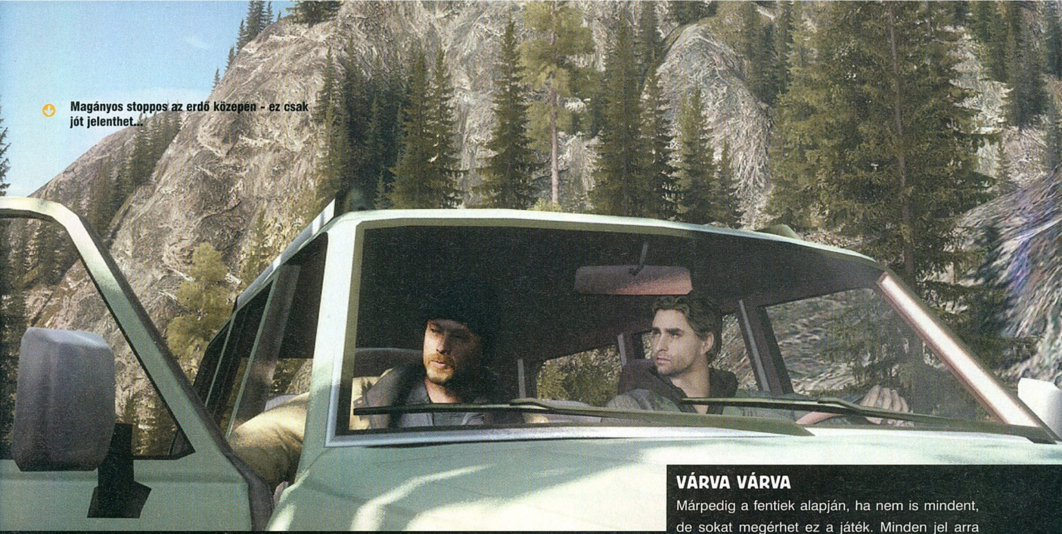
JIN ÉS JANG

A kettősség a játék legfőbb meghatározója, és ennek a legfontosabb alapeleme a napszakok dinamikus váltakozása. Ezúttal a Nap vándorlása nem csak a játék motorjának képességeit hivatott csillogtatni, hogy aztán nüánsznyi eltérésekkel, de ugyanazt tegyük, mint napfelkelte vagy éppen napnyugta előtt. Nappal, amikor az árnyék szolgái elrejtőznek, alkalmunk nyílik felfedezni a környéket, megismerkedhetünk Bright Falls lakóival, sőt segíthetünk apró-cseprő ügyeiket elintézni. Ahogy eddig akciójátékoktól ritkán láttuk, számtalan kisebb vagy éppen nagyobb küldetés teljesítésére van lehetőségünk, miközben fokozatosan teljesedő szabadsággal járjuk be a környéket. Ezek a feladatok az egyszerű postás teendőktől egészen a városka rejtelmes múltjára fényt derítő, fontosabb küldetésekig terjednek. Utóbbi, nagyobb ívű feladatok során lesz alkalmunk megfigyelni, hogy a fejlesztők az időjárást is meglehetős szabadsággal fordítják a hangulat alapozására. Konkrét példaként azt emlegetik, ahogy egy küldetést elkezdve egy csendesnek induló reggelből délutánra könnyen egy sötét vihar kerekedhet, ahogy a cselekmény is komorabbra fordul. Éjszaka pedig ismét egy teljesen más környezetre csodálkozhatunk rá, hiszen ilyenkor jön el az árnyak ideje, és Alan hamar elfelejti, hogy nemrég még az volt a legnagyobb gondja, hogy hogyan szerez almát a büfés néni híresnevezetes pitéjéhez. Az éj a rettegés és az akció ideje, amikor a rémálmok valóra válnak.

Már amikor éppen Alan útját egyengetjük. Meglepő módon nem ő lesz az egyetlen, akinek irányítását kezünkbe vehetjük, több más szereplő sorsa is a játékoson fog múlni, ha rövid időre is. A szereposztásról sajnos még keveset se tudni, de abban talán nem minden alap nélkül bízhatunk, hogy nem a jól ismert klisés városlakók köszönnek vissza a játékból. Nem mintha bajunk



Itt elég egy rossz mozdulat, és máris nem kell aggódnunk a természetfeletti dolgok miatt...

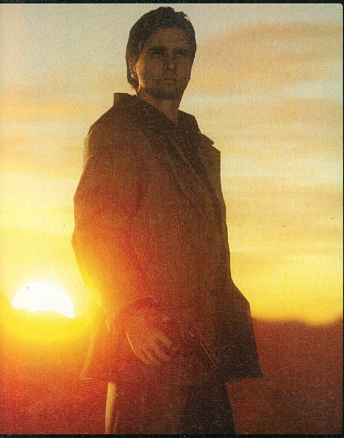


Magányos stoppos az erdő közepén - ez csak jót jelenthet...

lenne a csekély értelmű, ám hatalmas szívű rendőr, vagy a minden lében kanál özvegy, esetleg a fent említett pitetündér figurájával, csupán arról van szó, hogy az ihletforrásként és tanítómesterként emlegetett Stephen King, David Lynch vagy akár M. Night Shyamalan nevekhez talán kevésbé lenne méltó; ez itt Twin Peaks, és nem a Született Feleségek…

A SZÉPSÉG ÉS A GÉPSZÖRNYETEG

Van ám olyan dolog is a Remedy múltjában, amitől nem érdemes messzire távolodni. Részben a 3D Markok elkészítésében való közreműködésnek is köszönhető talán, de a szenvedő zsaru történetének mindkét része magasan a megjelenítés akkori színvonalának léce fölött röppent át, és ez nem lesz másként az Alan Wake esetében sem. Már abból is sejthető, hogy technológiailag is a csúcsot fogja képviselni a játék, hogy szívesen mutogatják következő generációs konzolok és többmagos processzorok erejét demonstrálandó, de a száraz tények is erre mutatnak. A korábban említett óriási terepet töltögetés nélkül tárja elénk a játék alatt dohogó motor, és mindeközben még arra is jut ideje, hogy buja növényzetet, változatos domborzatot, sőt pajkos vagy éppen morcos erdei állatkákat is rajzoljon a játék aktív résztvevői mellett a képernyőnkre. Hogy ez se legyen unalmas, mindezt a napszakok és az időjárás váltakozása teszi újjá minden látogatásunkkor. Derűreború, napsütésre zivatar, köd és szélvihar borzolja kedélyünket játék közben, és nem csak közvetlenül, hiszen az idő járása kihatással van például a járművek viselkedésére is, drámaian csökkenti a látótávolságot, de még a hangokat is megváltoztatja. A Havok fizikai motornak hála mindez nyomot is hagy a környezetben, ahogy ezt a méltán híres tornádós demonstrációban oly lelkesen be is mutatták a fejlesztők egy jobb sorsra érdemes épületen, amit pillanatok alatt szétcincált a nagy erejű szél. A beszámolók és a kiadott nagyfelbontású videók tanúsága alapján bátran számíthatunk rá, hogy azt a minőséget látjuk viszont a monitorunkon is, amire a képek láttán beindult a nyálelválasztásunk, nekünk nincs is más dolgunk, mint a családi költségvetés jelentős hányadát gépünk felé téríteni.



Annak ugyanis, hogy valamennyi egzotikus hangzású technikai kifejezést megtapasztalhassuk, legyen szó az atmoszférikus fényszórásról, HDR-ről, környezeti elnyelődésről, volumetrikus árnyékokról, normal mappingról, mélységélességről vagy a shaderek egész tárházáról, igazi csúcskategóriás gépre lesz szükség, és ez nem a fejlesztés 2004-es kezdetére számítandó. Ahogy azt prezentálták is, az Alan Wake akár négy processzormag étvágyát is képes kielégíteni, és minden bizonnyal videokártyából sem lesz elég a belépőszint, hogy megússza a gyomorrontást. Ja, és Vista nélkül nem fogjuk Alan titkait kutatni…

VÁRVA VÁRVA

Márpedig a fentiek alapján, ha nem is mindent, de sokat megérhet ez a játék. Minden jel arra mutat, hogy a Remedynél újabb, évekig meghatározó játék készül. Sajnos az Alan Wake jellegéből adódóan multiplayer nélkül kerül majd a polcokra, de a nyilatkozatok szerint több különböző trükk is tesztelés alatt van, ami kifejezetten az újrajátszhatóság növelését célozza. Ha ehhez hozzáadjuk azt is, hogy ezúttal a házi fejlesztésű modifikációk készítőinek sem kell majd vért izzadni ahhoz, hogy kisebb-nagyobb változtatásokat végezzenek a játékon, könnyen belátható, hogy multi és átcímkézés nélkül is hosszú lesz a szavatossága.

Kitartóan várjuk tehát, hogy saját kézből is megtapasztalhassuk, milyen izgalmakat tartogat az álmatlan író története számunkra. A nem is oly távoli jövőben felsejlő megjelenés előtt felpörgő médiagépezetnek hála pedig nagy valószínűséggel még az előtt visszatérünk a legaktuálisabb információkkal.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	50%
VÁRHATÓ SIKER	TUTI SIKER

Az túlélőhorrorba oltott GTA kellemesen borzongató játékmenetet ígérő Alan Wake a megjelenése évének legnagyobb durranása is lehet - feltéve, ha bírja majd a gépünk!

JATFIELD

PRO: Lenyűgöző grafika, friss játékmenet, borzongató hangulat...

KONTRA: Elképesztő gépigény miatt agyvérzés, a hangulat miatt szívroham veszélye áll fenn...

2007. IV.

pcguru

Fizess elő,

FÉL ÉVRE ÉS VÁLASSZ EGY 5000 FT ÉRTÉKŰ EA JÁTÉKOT!

Az előfizetés ára: 9966 FT

MIT KELL TENNED:

1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét!
Amennyiben nem jelölsz meg kiválasztott játékot, akkor a FIFA 2006 játékot postázzuk.
3) Fizesd be a csekket!
4) Várd a postást!

Információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon,
vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.

A február 28-ig beérkezett befizetések esetében a 6 lapszámra szóló előfizetés 2007/04-es lapszámmal indul. A játékot egy hónapos átfutási idővel külön postázzuk! A kiválasztott játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!
Az akció új előfizetőkre vonatkozik.

VÁLASZTHATÓ EA JÁTÉKAINK:

battlefield 1942 WW Anthology
armies of exigo
battlefield vietnam
black&white2
CNC generals deluxe Edition
the suffering: ties that bind
fifa06 (magyar felirattal)
fifa manager06
the godfather: the game
harry potter and the goblet of fire
loft: battle for middelearth2
nhl06
madden06
mohaa: warchest
mohaa: pacific assault
nfs: most wanted
rise and fall civilizations at war
nba live06
lotr: return of the ring
sim city 4 deluxe edition
the sims ep pack classic1 (unleashed, superstar, house party)
the sims ep pack classic2 (hot date, makin' magic, holiday)
the sims deluxe edition
tiger woods pga tour 06

új játékok!

pcgea_0703

Kalandok a reszkető szigeteken

irta · Grath

THE ELDER SCROLLS IV: Shivering Isles

fejlesztő > Bethesda kiadó > 2K Games web > www.elderscrolls.com

Előző számunk vad lelkendezése, az Oblivion „Év játéka" elismerése után valószínűleg nem kell különösebben bemutatni a Bethesdát. Az Elder Scrolls világ mellett náluk van jelenleg a Star Trek-játékok joga, valamint ők végzik teljes titoktartás mellett a Fallout 3 fejlesztését is.

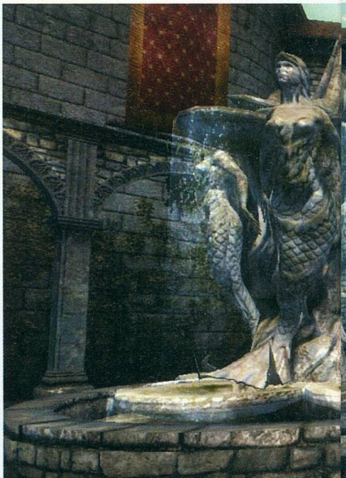
Három millió eladott példány egy játékból mindenképpen hatalmas siker – és ha tudjuk, hogy ezt egy meglehetősen összetett szerepjáték teljesítette, az mindenképpen csodálatra méltó eredmény. A Bethesdának pedig sikerült ez az eredmény, ráadásul egy év sem kellett hozzá (ehhez még hozzá fog jönni a tavaszi PS3-as verzió is). Így aztán vélhetően senkinek nem jelent meglepetést, ha eláruljuk, máris érkezik az első kiegészítő, melyről minden információt elolvashattok a következő öt oldalon!

ELŐZMÉNYEK

Bejártad Cyrodiil minden hegyét-völgyét, bezártad a démoni Oblivionba vezető kapukat, felkutattad a vidék minden barlangját, és mesterré képezted magad harcban, alkímiában és mágiában egyaránt. A gladiátorok legjobbja, négy céh vezetője vagy, voltál már vámpír, és nemrégiben a lovagságot is visszaállítottad régi fényébe.

Nem vagyok valami jó bőrben, kijöttek megint ezek a nagy sárga kiütéseim is...

Egyszóval végigjátszottad az Oblivont, kihoztál belőle mindent, amit csak modok nélkül lehetett – mint ahogy azt mi is tettük, kollektíven csaknem háromszáz órát ölve a gigantikus programba. Itt jöhet a kérdés, hogy mi is legyen egy kiegészítőben, merre is vigyék tovább a játékosokat. Az Elder Scrolls-széria előző részénél, a Morrowindnél e téren csapdába futott a Bethesda: az első kiegészítő, a Tribunal mindösszе egy várost és unalmas küldetéseket ho-



1. New Sheoth
Sheogorath birodalmának fővárosa, a két félre szakadt New Sheoth. Bliss, és Crucible is teljes jogú város boltokkal, ivókkal és őrült lakókkal.

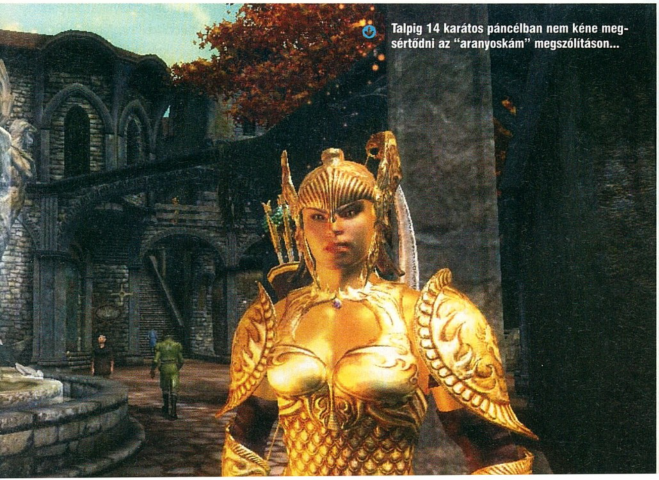
2. Split
Ez a különleges falu pontosan Mania és Dementia határán fekszik, és így minden lakosból kettő van - egy vidám, és egy agresszív.

3. Kapu Cyrodiilba
Itt található az a különleges, ordító fejekre hasonlító hatalmas szobor, melynek belsejébe lépve léphetünk át az eredeti Oblivion világába

4. A Knights of the Order főhadiszállása
Ezek a lovagok egy hatalmas kristályból születnek, aminek elpusztításához több küldetés is tartozik.

5. Madgod's Boot
Itt élnek a legelfajzottabb lények, amelyeket már minden civilizált területről kitaszítottak.

A közeli festékgyár felrobbanását csak a mutáns ízeltlábúak élték túl



Talpig 14 karátos páncélban nem kéne megsértődni az "aranyoskám" megszólításon...

zott. A csorbát úgy-ahogy kiköszörülték a második extra lemezzel, a Bloodmoon egy nagy új területet, illetőleg a várfarkassá válás mókájával ajándékozta meg a rajongókat. Az Oblivion esetében ilyen hibát nem akartak elkövetni a fejlesztők, és már az első kiegészítőt úgy tervezték meg, hogy emlékezetes helyszínekre vigyen minket, és kellően különbözzön az alapjátéktól.

Knights of the Nine

Az első kvázi-kiegészítő az Oblivionhoz a Knights of the Nine volt, amely tulajdonképpen a fizetős letöltések, és a PS3-as változathoz készült extra tartalom gyűjteménye. A különböző különálló labirintusok, meg a varázslótorony mellett ez tulajdonképpen egy új céhet jelent, ahová karakterünk beléphet. A lovagság persze nem vesz be mindenkit, először egy zarándokutat kell teljesítenünk, és utána sem követhetünk el semmilyen gonosztettet, különben azonnal kicsapnak minket. Minél magasabbra emelkedünk a ranglétrán, annál többen hallanak rólunk, és annál többen akarnak hozzánk csatlakozni tanoncnak.

A pletykák szerint már készül a második kiegészítő, sőt az Elder Scrolls 5 is!

Hölgyeim és uraim, a Shivering Isles egy daedra démonherceg saját, őrülettel burjánzó létsíkjára ránt, cipel minket!

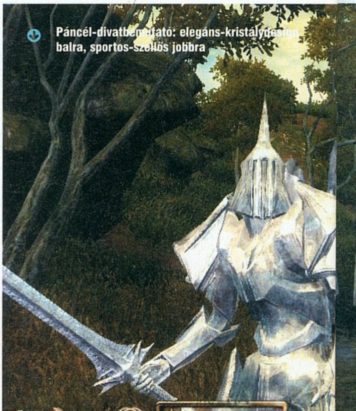
A RESZKETŐ SZIGETEK

Az önállóan természetesen nem futtatható kiegészítő új helyszíneire azonnal ellátogathatunk installálás után – akkor is, ha karakterünk semmihez nem értő egyszeri kalandozóként épp akkor jutott ki a kazamatákból, és akkor is, ha harmincadik szintű, sárkánypáncélba öltözve, démonoktól szerzett csatabárddal a kezünkben megállíthatatlan tankként rójuk a vidéket. Bármelyik városba látogatunk, azonnal meghalljuk, hogy mi a legújabb pletyka: egy különleges térkapu nyílt a főváros közelében, csak arra várva, hogy a bátor kalandorok átmerészkedjenek a másik oldalára...

Ezt minden további nélkül megtehetjük (mint ahogy bármikor visszamehetünk a földhözragadt eredeti világba is), nincs őrző, vagy más hasonló akadály, hiszen, mint az a másik oldalon hamarosan kiderül, a másik oldalon levő birodalom ura bajnokokat keres, akiket maga helyett küldhet harcba. Igaz, ezúttal nem egy hagyományos királyról van szó, hanem egy démonhercegről, Sheogorathról. Ő ráadásul e világ vallásában az őrületért felelős isteni rangú személyiség, tehát nem fog leülni velünk, lépésről-lépésre végigvenni minden problémát, gondot, majd megoldásokat javasolni. E démonherceg rímekben és fejtörőkben beszél, néha barátságos, néha ellenséges, kiismerni sosem fogjuk. Az sem lesz sokáig egészen tiszta, hogy pontosan mivel kapcsolatban is kéri a segítségünket, hiszen mielőtt ezt az információt megszereznénk, be kell bizonyítanunk, hogy mi leszünk a legalkalmasabbak a nagy feladatra. Merthogy hiába az invitáció és a felkérés, Sheogorath biztosra akar menni – no meg szórakozni is akar –, így aztán nekiáll kirostálni a kevésbé alkalmasokat...

NAGY LÉPÉS AZ EMBERISÉGNEK

A Bethesda sosem aprózta el a dolgokat, és ez igaz a Shivering Isles-re is. A bejárható terület valamivel több, mint a negyede lesz az Oblivionban látott Cyrodiil régiónak, ám valamivel sűrűbben lesznek benne az érdekességek, a szörnyek, a labirintusok. A terület pedig már csak azért is nagyobbnak fog tűnni, mert nem lesz hátasunk – új jószágok nincsenek, Sheogorath pedig gyűlöli a lovakat, úgyhogy pacinkat a másik oldalon kell hagyni.


Páncél-divatbemutató: elegáns-kristálydesign balra, sportos-szellős jobbra

Látványban az Oblivion továbbra is gyaláz minden más RPG-t

A világ egyébként két részre van bontva, Sheogorath két hangulatát jelképezve: az egyik a vidám (sőt túlontúl vidám) Mania, a másik pedig a komor Dementia (ezekről bővebben lásd a Shivering Isles vezető designerével készített interjúnkat). Mindegyik saját ellenfelekkel, növényvilággal és kihívásokkal lesz telizsúfolva, valamint mindkét területen lesz három-három kisebb-nagyobb város, falu is. A két terület találkozásánál fekszik New Sheoth, a hatalmas főváros, melyben a legnagyobb újítás egy múzeum, illetve az, hogy az itt székelő fegyvermesterek kívánságunk szerint tudnak készíteni nekünk milliófélefegyvert.

OBLIVION

Az alapjáték közel négymillió példányban fogyott el eddig - érdekes, hogy a PC-s és Xbox360-as eladások nagyjából fej-fej mellett haladnak.

Körülbelül hatvan, teljesen megújult grafikájú és felépítésű labirintushoz (ide értve a kifosztható romokat, elfeledett templomokat, természetes barlangokat is) lesz szerencsénk, melyeket új szörnyek népesítenek be. E lények mindegyikét (körülbelül 12 szörny lesz, mindegyikből többféle variáció lesz) direkt a kiegészítőhöz tervezték, így régi ismerősökkel – leszámítva néhány csontvázat – nem is fogunk találkozni. Olyan lényekkel fogjuk összeakasztani bajszunkat és pallosunkat, mint a különféle testrészekből összeoperált Gatekeeper gólemek, illetve a szinte robotszerűen páncélozott Knight of the Order-gyülekezet. A legkülönlegesebb lény a Gnarl nevet viseli, és ennek az a specialitása, hogy a mágiától erősödik – így sem tűzgolyókkal hajigálni, sem pedig elbűvölt karddal csapkodni nem érdemes... Az alapjáték velünk együtt fejlődő szörnyei megmaradnak, úgyhogy akit ez borzasztóan zavart, nos, nem fog örülni.

Természetesen az új labirintusok új kincsekkel is járnak: új páncélkészletek, fegyvertípusok lesznek összeharácsolhatók, nem is beszélve a jó néhány tucat egyedi, szinte isteni hatalmú eszközzel. Az új világ új erdei milliófele (de legalább 32) új alkimista komponenst jelentenek, melyekből önmagukban is potens löttyöket leszünk képesek kifacsarni, az igazán tápos eredményt azonban az szüli majd, ha Cyrodiilból vagy valamelyik Oblivion-síkról zsákmányolt cuccainkkal keverjük össze őket. Ha már a felsorolásoknál tartunk, új varázslatok, effektek is lesznek – néhány igen különleges, előre összeállított varázslatot fogunk majd elsajátítani például a jó öreg Sheogorath-tól, ha a kedvére teszünk. Idézgethetjük majd az új lényeket is, köztük Haskillt, aki Sheogorath tanácsadója – ő persze nem a harcban fog segíteni, hanem a különböző fejtörőknél, logikai feladványoknál vehetjük hasznát hatalmas enciklopédikus tudásának.

HOSSZÚ ÉLVEZET

A játéktér, mint már említettem, mintegy negyede lesz az Oblivionénak – a játékidő azonban

INTERJÚ

Amióta szó van róla legalább pletykaszinten, azóta piszkálgatjuk a Bethesda PR-osait, hogy valljanak színt, és áruljanak el részleteket az expanzióról. A hivatalos bejelentés napján végre zöld utat kaptunk, és a rengeteg kép és információ megszerzése mellett a játék vezető designerét, Mark Nelsont is ki tudtuk faggatni.

PC Guru: Szia Mark, köszönjük, hogy vállaltad a kifaggatást. Kezdjük is rögtön az elején: mikor találtátok ki a Shivering Isles kiegészítőt – már az alapjáték megjelenése előtt?

Mark: Hivatalos tervek megjelenés előtt nem voltak semmiféle kiegészítőről, nem akartunk előre inni a medve bőrére. Nekem azonban Sheogorath birodalma már régóta járt a fejemben, tudtam, hogy ezt egyszer meg kell mutatnunk mindenkinek. Elvégre a daedra hercegek közül szerintem mindenképpen ő a legkarizmatikusabb, és kaotikus viselkedése miatt hatalmas szabadságot adott nekünk a sztori továbbvitelére.

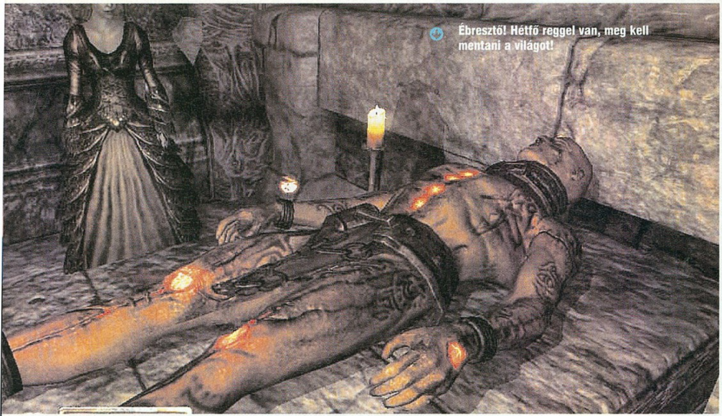
PC Guru: Ha már itt tartunk, mesélj erről a Sheogorathról – ő gonosz, őrült, vagy csak szeret változatosan viselkedni?

Mark: Hát, gonosznak semmiképpen nem nevezném, sokkal inkább félreértett. Az viszont biztos, hogy őrült, vagy legalábbis majdnem mindig úgy viselkedik. Képes arra is, hogy racionálisan gondolkozzon, logikus döntéseket hozzon, de így nem érzi túl jól magát, egyszerűen nem erre van beállítva.

PC Guru: Ha ilyen a gazda, akkor milyen a földje? Mesélj nekünk a szigetvilág két feléről, Dementiáról és Maniáról!

Mark: Mania vidéke a szinte vibrálóan élénk színeiről ismerszik meg, és emiatt igencsak eltérő Cyrodiil „hagyományos" vidékeitől. Leginkább az Aliz Csodaországban hangulatát próbáltuk megidézni, csak persze a beszélő macska nélkül. Ahogy a név is sugallja, itt meglehetősen mániákus lakosokkal fogunk összefutni, bár ez közel sem jelent feltétlenül agressziót.
Dementia ettől teljesen eltér, ez egy sötét, nyirkos, félelmetes vidék. A horror-hangulat az uralkodó itt, és az épületektől a szörnyeken át az aljnövényzetig minden ebben a szellemben készült. Itt is sok az őrült, ám ezek inkább az ijesztő, agresszív fajta elmebajjal vannak megáldva.

PC Guru: Úgy tudjuk, mindkét oldalnak megvan a maga fővárosa. Ezek között milyen eltérések vannak a hangulaton kívül?

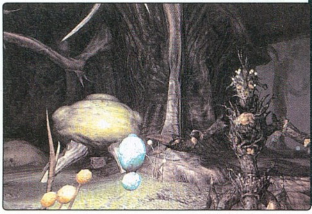


Ébresztő! Hétfő reggel van, meg kell mentani a világot!

Minden jel arra mutat, hogy 2006 legjobb játéka méltó kiegészítőt kap.

mégis hosszabb lesz, mint ezen adat alapján várhatnánk. Ha csak a fő küldetésszállal foglalkozunk, akkor mintegy 20-25 órányi kalandozásban lesz részünk, és természetesen itt is van rengeteg mellékküldetés, szabadon felfedezhető szörnyfészek, hogy ezt simán meg lehet majd duplázni... Maguk a sztoriküldetések hosszabbak, összetettebbek lesznek, mint az alapjátékban, ám ennek ellenére sem lesz többféle befejezés – Sheogorath birodalmának csak egyféle végzetét idézhetjük elő, bármit is teszünk.

Több helyütt is lehetett olvasni, hogy a Shivering Isles egy vidám, humoros játék lesz, de mikor Mark Nelson designert erről faggattuk, úgy tűnt, hogy már nem örül neki, hogy ezt többször is kihangsúlyozták, mert több előzetesben is úgy jelent meg, mintha a Shivering Isles egy gegparádé lenne. Mint elmondta, szó sincs poénokat hajigáló játékról, Benny Hill-féle Oblivionról, egyszerűen arról van szó, hogy mivel az őrület létsíkján fogunk kalandozni, bőven előfordulhatnak bizarr helyzetek, extrém szereplők, kissé kitekert küldetések. Ilyen lesz például Mark kedvenc karaktere, Herdir, Sheogorath legjobb kínzómestere, aki a szokványos munkaszereteten túlmenően imádja a munkáját, és a végsőkig élvezi a „klienseinek" kétségbeesését. Lesz aztán egy olyan küldetés, ahol más, kincsre és elismerésre vágyó kalandozókat lehet vicces módokon az őrületbe kergetni (például a kivezető ajtó kulcsát másik millió kulccsal együtt a nyakukba boríthatjuk) – vagy akár kivégezni.



ÖRÖM ÉS BOLDOGSÁG

A megjelenési idő ugyan egyelőre még hónapszinten nincs belőve, a tavasz a legkonkrétabb megnevezés, amit a fejlesztőkből ki lehet húzni – mi olyan április magasságára saccoljuk a kiegészítőt. Ez pedig nagyjából azt is jelenti, hogy arra a hónapra minden szabadidőnknek búcsút mondhatunk, hiszen ki ne szeretne ismét elveszni az Oblivion csodálatos világában; főleg, hogy ezúttal a remek játékmenetet egy kissé bizarr körítésben kapjuk meg...

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK		70%
VÁRHATÓ SIKER		TUTI SIKER

Én imádtam az Oblivion, és az eddigiek alapján úgy tűnik, hogy a Shivering Isles is hasonló sikert fog nálam elérni. Kicsivel őrültebb, bizarrabb világ, de ugyanaz a remek harc- és fejlődési rendszer, totális szabadság - nekem tetszik...

GRATH

PRO: Kissé elvont, őrült új világ, rengeteg új küldetéssel

KONTRA: A játék alapjaihoz nem nyúltak hozzá

2007. I.

INTERJÚ 02.

Mark: Ez így nem teljesen pontos, mert Bliss és Crucible ugyanannak a fővárosnak New Sheothnak a két negyede. Mindkét oldal önmagában is funkcionál, boltokkal, megvehető házakkal és persze egy méretes kocsmával. A kedvenc helyem egyébként a mindkét oldalról elérhető Furcsaságok Múzeuma, ahol a játékos adományozhatja (adott esetben meg „kikölcsönözheti") a világban található különleges tárgyakat.

PC Guru: A weboldalatok azt írja, hogy „valamilyen veszély leselkedik erre a birodalomra". Mi lehet ez a dolog vagy lény, amely egy daedra hercegnek a saját létsíkján is tud fenyegető lenni?

Mark: Tamriel világán lezárulóban van egy korszak, ahogy azt az alapjátékban is átélhették a játékosok – és ez az Oblivion-létsíkokon is jelen van. Az az esemény, amely a mi szigetünkön megy végbe, Greymarch névre hallgat – de hogy ez pontosan mit is jelent, azt most nem mondanám el, hiszen a sztorivonal nagy része pont ennek a kiderítéséről szól.

PC Guru: Lezárásként megkérdeznénk, hogy mi a véleményetek a millióny modról, ami megjelent a játékhoz, különösen azokról, melyek megváltoztatják az Oblivion vitatott jellemzőit, mint a fejlődő szörnyek és a random kincsek?

Mark: Bárcsak lenne több időm ezekkel kísérletezni, foglalkozni! Azonban ehhez egy másik élet kellene, így legalább megpróbálok mindegyik nagyobb modról olvasni. Mindenesetre van néhány kedvencem (például az Oscuro'sOblivion Overhaul), és szerintem nagyszerű dolog, hogy a játék lényegét is megváltoztatják a rajongók! Azok a dolgok, melyekről ma is ezrek vitatkoznak a netes fórumokon, ugyanazok a dolgok, melyekről anno mi is órákig, napokig, vagy akár hetekig beszélgettünk. Csodás dolog látni, hogy milyen is lehetett volna az Oblivion, ha más irányba megyünk el egyes területeken...

PC Guru: Az előbb kicsit füllentettünk, lenne még egy utolsó utáni kérdésünk is. Mindenre kérünk, ami szent számodra, hogy mondj valamit a Fallout 3-ról. Legalább biztosíts minket, hogy remek lesz!

Mark: Hát, túl sokat nem mondhatok, legyen elég annyi, hogy már két éve dolgozunk rajta gőzerővel, de megmutatni csak akkor fogjuk, ha biztosan lenyűgözzük vele az embereket. Merthogy remek lesz! [Nevet!]

Megint emeltünk a téten!

A nyeremények mindössze 3 sarokra vannak tőled!

Még megéri beszállni, mert növeltük megint a téten: EA játékcsomagot adunk az álom PC-hez!

Nyerj közel 200 000 Ft értékben PDA-s mobilt GPS vevővel, és egy Álom PC-t nettó 400 000 Ft értékben!

E-ten X500

a kép csak illusztráció!

Intel Core 2 Duo 1,86 GHz E6300 CPU
2x1GB DDR2 memória
Club3d Geforce 7950GT 512MB VGA kártya
Genius Home Theater 300W hangrendszer
Samsung 931C TFT

a kép csak illusztráció!

EA szoftvercsomag (NFS Carbon, FIFA 07, Sims 2)

Mit kell tenned:

1. Gyűjtsd össze a PC GURU 2007-es első három lapszámában található nyerő sarkokat (Az előző lapszámot a pcguru.hu/nyerosarok weboldalunkon megvásárolhatod)
2. Regisztrálj a PC GURU weboldalán és töltsd ki a személyes adatoknál a cím mezőt
3. Küldd vissza 2007. március 15-ig a regisztrált felhasználóneveddel ellátott nyerő sarkokat címünkre!

Sorsolás: 2007.március 19.
Címünk: PC GURU szerkesztősége, 1426 Budapest Pf.139
Borítékra írd rá, hogy „ Nyerő Sarok"!

További információk a **www.pcguru.hu/nyerosarok** weboldalon!

www.speedshop.hu
GSM tartozékok, PDA, GPS eszközök és kiegészítőik specialistája...

MagiComp

iGO My way.

PC GURU

...IRIS

...attól ...y a leve- ...intéznek ...et.

KONTRA:
Jó lenne, ha dobozos változat is forgalomba kerülne a kiegészítőből. És hol vannak az új fegyverek?

2007. I.

Az északi front irta · Chris

BATTLEFIELD 2142 Northern Strike

fejlesztő > DICE kiadó > Electronic Arts web > www.battlefield2142.com

A svéd fejlesztők a Battlefield 2142 fagyos világában igazán otthon érezhetik magukat. A Northern Strike, és a minden bizonnyal az után érkező kiegészítők, boosterek mellett készítenek egy Bad Company című BF-epizódot konzolokra, de hogy emellett mivel foglalkoznak, az nem ismert. A korábban rebesgetett Fallen Angel projectet (második világháborús FPS a CoD/MoH stílusában) befagyasztották, így a több száz fejlesztő most valami teljesen új programon munkálkodik.

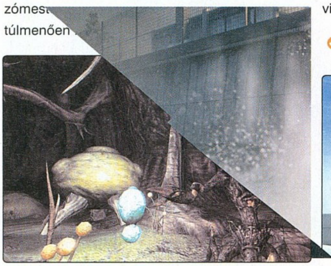
Szinte fél évet sem kellett várnunk az első kiegészítő lemez megérkezéséig, ugyanis hamarosan már telepíthetjük is az első booster packet az Electronic Arts futurisztikus akciójátékához. A Northern Strike alcímet viselő expanzió nagy valószínűséggel a Battlefield 2-ben már bevált módszerrel kerül értékesítésre, letölthető formában telepíthetjük majd teljes játékunk mellé, de dobozos verziója is elképzelhető, legalábbis limitált példányszámban. Hogy mit kínál az új csomag? Röviden: mindenből egy kicsit többet.

A HIDEG HÁBORÚ FOLYTATÓDIK

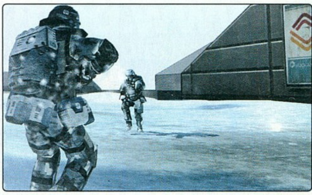
A jégkorszak beköszöntével még mindig dúl a háború a Föld még szárazon maradt területeiért. Vei egyenlítő környéki helyeket ellepték a Titá- zómest túlmenően nok, heves összecsapások zajlanak az Európai Unió és a Pán-Ázsiai Koalíció közt. De közben a PAC észrevétlenül beszivárog Európa fagyos területeire, és megpróbál kiépíteni egy harcállást, ahonnan majd könnyen hátba támadhatják ellenfelüket. Az Unió persze azonnal mozgósítja csapatait, s ellentámadásba lendül, hogy megvédje területeit – innentől pedig elkerülhetetlen egy újabb frontvonal megnyílása…

Ezzel a pár mondattal mindent elárultunk a történetről, most pedig lássuk az igazán fontos részleteket! A kiegészítő csomagban többek közt három új pályával gazdagodik a játék. Az első pálya a híres második világháborús remageni hídnál zajlik, a második a bajor Titán kikötő lesz, a harmadik pedig a Liberation of Leipzig nevet viseli, azaz a volt kelet-német város felszabadításában vagy megvédésében vehetünk részt. Mindhárom térkép a gyalogos küzdelmeket részesíti előnyben, így hát nemigen találkozunk majd harci repülőkkel, tankokkal és egyéb nehéz harci gépekkel errefelé. Viszont a kiegészítő révén bekerül a játékba mindkét oldal számára egy-egy újabb jármű, melyekről azért érdemes kicsit többet is megtudni.

Az EU oldalán megjelenő IFV Goliath egy hatalmas harci gépezet lesz, amelyben hat főnek jut hely. Amellett, hogy a monstrum mozgó spawnpontként is funkcionál, kiválóan képes felvenni a harcot a nagyszámban támadó PAC katonákkal szemben is. Páncélzata vastag, képes újratölteni a közelben lévő katonák lőszerkészleteit és életerejét, de ami igazán megdöbbentő, hogy páncélzatát önjavító nano-robotok folyamatosan javítják! Egyetlen hátránya, hogy iszonyat lassú, és kicsit ritkábban is termelődik újra, mint a többi jószág…



Az EU a klasszikus vonalvezetésű újdonsággal, a Goliath-tal hódít a 2142-es év autókiállításain



Az egyik pálya városi környezetbe helyezi a Titánok lerombolásáért zajló küzdelmeket

A hóvakságot remélhetőleg nem szimulálja a jeges kiegészítő

A PAC harci gépezete, a Hachimoto ennek nagyjából a tökéletes ellentéte. Villámgyors, könnyű harci gép, mellyel bármikor oldalba kerülhetjük ellenfeleinket, s könnyedén elfoglalhatjuk a frontvonalak mögött védtelenül hagyott ellenőrző pontokat. A kétüléses gép személyzetét egy pilóta és egy fegyverkezelő alkotja, akiknek igencsak össze kell majd szedniük minden tudásukat, ha meg akarják védeni magukat a hatalmas Goliath-októl. A gép tetején helyet foglaló fegyverkezelő kamerás irányított rakétákkal, valamint gyorstüzelő gránátokkal pusztíthatja az unió katonáit és harci gépeit.

TÍZ KICSI KITÜNTETÉS

Új pályák, új járművek, mi maradt még? Természetesen az új kibontható extrák, hiszen még mindig ezek körül forog az élet a BF2142-ben. Az új kitüntetésekkel az alapjátékban található hagyományos fegyvereket és felszerelési tárgyakat bonthatjuk ki, de ha elérjük az elérhető legtöbb kitüntetést, akkor akár begyűjthetünk magunknak egy Northern Star nevű megtisztelő érmet is. Ezek az új extrák természetesen elérhetők lesznek a Field Upgrade-en keresztül is, tehát amikor jól és sokat játszunk ugyanabban a csapatban, akkor belekukkanthatunk ezekbe „ingyen" is.

ÚJ JÁTÉKMÓD

Bár kétségtelenül a Titán és Conquest játékmódokat mindezidáig semmilyen más próbálkozással nem sikerült a népszerűségi listák tetejéről elmozdítani, a fejlesztők egy új játékmóddal is meglepnek majd minket a Northern Strike-ban. Az új játékmód Assault Lines néven fut, melyet már a Battlefield 1942-ben is megismerhettek a veterán játékosok. A dolog arról szól, hogy egy-egy kontrollpontot addig nem foglalhatunk majd el, amíg egy, a térképen előtte lévőt nem tartunk teljes ellenőrzésünk alatt. Így sokkal kiforrottabb stratégiákra lesz majd szükségünk a győzelemhez, csapatunk minden tagjának össze kell majd fognia, a magányos farkasok jobban teszik, ha kerülik ezt a fajta szórakozást. Egyébként ebben a játékmódban való kiváló helytállásunkért lehet majd elnyerni a tíz új kitüntetés egyikét, az Assault Pint.

A márciusi megjelenés már igencsak közel van, biztosra vesszük, hogy tavaszszal újabb sikercsomagot telepíthetünk majd fel kedvenc játékunk mellé. Abban is biztosak vagyunk, hogy az előző booster packek tapasztalataira építve tökéletes ár-tartalom arányt sikerül majd a Digital Illusions csapatának és a kiadónak összehozni, így minden BF-megszállottnak érdemes lesz a Northern Strike-ot is letöltenie.

Hachimoto

A DVD mellékletünkön található videóban megszemlélhetitek a PAC új harci járművét, a Hachimoto-t akcióban.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		80%
VÁRHATÓ SIKER		SIKER LEHET

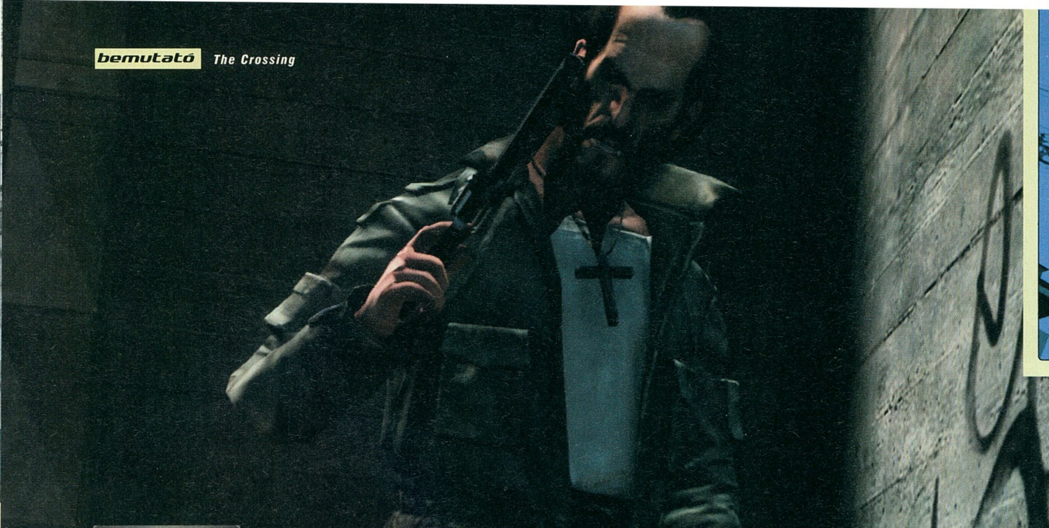
Az első kiegészítő minden idők talán legjobb taktikai játékához. Elegendő újdonság szinte aprópénzért. Már sokan várjuk, s ahogy az EA-t ismerjük, késésről szó sem lehet, úgyhogy márciusban találkozunk egy Titán fedélzetén!

CHRIS

PRO: Két új jármű és három új pálya; no meg nem kell attól tartani, hogy a levegőből elintéznek minket.

KONTRA: Jó lenne, ha dobozos változat is forgalomba kerülne a kiegészítőből. És hol vannak az új fegyverek?

2007. I.



Válaszút előtt

írta •]{redenc

The CROSSING

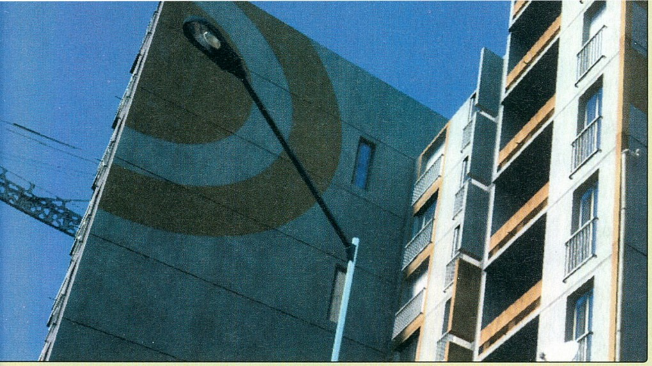
fejlesztő > Arkane kiadó > Valve (Steam) web > www.arkane-studios.com

Az Arkane Studios 1999-ben alakult Lyonban, elsősorban az Electronic Arts és az Atari volt szakembereiből. Saját pénzből összedobták az Arx Fatalis demóját, és a többi innentől történelem. A 2002-ben debütált játék hatalmas sikert aratott, nem csoda, hogy felfigyelt rájuk a honfitárs Ubisoft, és 2004-ben megbízta őket a Dark Messiah of Might and Magic elkészítésével. A The Crossing még csak a harmadik játékuk, de a független stúdió máris elismert résztvevője a játékiparnak.

Úgy tűnik, a lyoni srácok folyamatosan meglepetéseket okoznak a világnak. Már első játékuk, az érett, sok tekintetben a műfaj határait feszegető, de mindenképp innovatív Arx Fatalis is megmutatta, hogy menynyi spiritusz van a srácokban. Aztán úgy tudtuk, nekiálltak az AF 2. részének, mikor először megkapták a Source motort a Valve-tól teljes háttértámogatással, majd rögtön ezután a Ubisoft bejelentette, hogy az Arkane hegeszti a Might & Magic univerzum belső nézetű akció-RPG játékát, a Dark Messiah-t. Ennek megjelenését követően megint úgy gondoltuk, most kerül sor a második Fatalis kidolgozására – és jött az újabb döbbenet. A fiúk valami egészen újat találtak ki, amellyel kapcsolatban sokan egyenesen a forradalmi jelzőket aggatják a címre. Mi maradjunk egyelőre a már fent említett meglepő és innovatív jelzőknél – a cikk végére kiderül, hogy mindezek egyáltalán nem túlzó szavak...

DIMENZIÓMÁMOR

Ha a trendeket nézzük, mostanában előtérbe kerültek az alternatív történelemre épülő játékok, hogy friss példákat említsek, a War Front, a World in Conflict, vagy a Fall of Liberty is ilyesmit boncolgat. Nos, a francia urak megfejelték a témát, egyszerre két történelmi tényt is kicsavartak, ugyanis a The Crossing két parallel világban játszódik, bár mindkettő színhelye Párizs. Az egyik eseményei napjainkban zajlanak, amikor



is összeomlik a kormányzat, és az országban anarchia tör ki. A másik szál 1307-be visz el bennünket; a történelem szerint ebben az évben V. Kelemen pápa IV. Fülöp király nyomására szétzavarta a Templomos Lovagok rendjét – esetünkben viszont ez nem történik meg, és így a rend megszerzi a francia koronát.

A játék e két világot párhuzamos dimenzióként képzeli el, és szabadon fogunk átsétálni egyikből a másikba – bemész egy templomba manapság, és amikor kilépsz, már a középkori Párizs látványa tárul szemed elé. Mindkét szcénát hitelesen építik fel a srácok, azaz itt semmiféle fantasy nincs, a valódi francia főváros két arcát szemlélheted majd, és a történet vissza-visszavezet a korábbi helyszínekre, ami mindig hallatlanul izgalmas – látni ugyanazt a környéket mai, és hétszáz évvel korábbi állapotában... Arra külön felhívták a figyelmet a srácok, hogy bár mindkét világban tulajdonképpen két ellentétes negatív erő küzd egymással – egy kaotikus ország és egy katonai rezsim –, a játék maga nem lesz sötét és borongós, rengeteg esztétikumot, szépséget, sőt romantikus elemet csempésznek bele, a lehető legnagyobb részletességgel.

KERESZTEZÜNK TOVÁBB

A sztori maga az első keresztezés, a két ellentétes világ keveredése. A másik, amiért sokan a fent emlegetett revolúciós jelzőket használják, sokkal összetettebb, és remélem, sikerül valamennyire megmagyaráznom, bár bevallom, még számomra sem tiszta teljesen az elképzelés...

Tehát. A játék a mai szokásoknak megfelelően tartalmaz egy klasszikusnak is nevezhető kampánysort (bár inkább kooperatív mókáról van szó), és egy többjátékos modult, mindezt online üzemmódban. Kétféle játékos lesz: elit és skirmisher. Előbbi a sztorimódban (maradjunk ennél a kifejezésnél a továbbiakban) akciózó koma megnevezése, ő nehézpáncélzatban és állig fegyverkezve nyomul előre. Utóbbiak a multimód harcosai, akik képzett, rangsorolt harcosok, és épp az elitek legyőzésével juthatnak előbbre a számárlétrán. Ez az alap, ezt jegyezzük meg első körben.

A multi- és a singleplayer részek közti különbségek eltörlése forradalmi újítás!

A skirmish pályák kétféle üzemmódban működnek. Ha csak skirmish játékosok találhatók rajta, ők különféle csapatalapú mókákat tolnak, különféle szabályokkal (terület- vagy zászlófoglalás, ilyesmik). Eközben az elitek játsszák a maguk kis sztoriját, általában kettesben, kooperatív módban – ám egyszer csak eljutnak a történetben egy pontra, amikor ők is beléphetnek egy skirmish pályára. Egy már zajló skirmish küzdelembe az elitek nem folyhatnak bele, sorba kell állniuk, és amint szabad a pálya (egy-egy kör elég rövid, 10-15 perc, és persze ha sokan játszanak, ez is lerövidül), a meccskreáló mechanizmus az előre megadott kritériumok alapján (ping, nehézségi szint stb.) elvégzi a besorolásukat. Amikor a skirmish játékosok körének vége, és a szerverek beengedik az eliteket a pályára, előbbiek értesítést kapnak erről, és a motor a sztorinak megfelelően újraosztja a szerepeket. Például az előző körben a sima TDM-ben volt két tíz fős banda, egyikük zsaru, másikuk bűnöző szerepkörben. Az új menetben mondjuk a történet szerint a belépő elit a terrorelhárítás osztaga ellen kell, hogy harcoljon, így a skirmishelőkből 20 katona lesz, és azt a feladatot kapják: akadályozzák meg, hogy az elit elérjen egy vezérlőtoronyba. Más esetben lehet, hogy a skirmishelők egy része épp az elit támogatására, segítésére kap megbízást, a többiek maradnak ellenségek.

A skirmish játékosok viszont bármikor ellátogathatnak a szólista pályákra, épp úgy, mint az ügynökök a Mátrixban: egy NPC testét megszállva. Ez az egyetlen belépési pontjuk – ha nincs elfoglalható test, nem kerülhetnek be. Tipikusan akkor lehet benyomulni a szólómód pályájára, ha például ott egy elit aktivál egy riasztót, vagy egy AI által életre keltett karakter segítséget, erősítést kér, ilyenkor aztán a támadóalakulat harcosainak bőrébe mind egy-egy skirmish játékos bújhat. Megjegyzendő, hogy e figuráknak a feladata minden esetben az adott megbízás végrehajtása lesz, azt tehát nem teheted meg, hogy megjelensz a sztorimódban azzal a céllal, hogy kinyírj egy elitet, és valami láda mögé guggolva megvárod, míg elpucol, majd nekiállsz nézelődni, rohangálni. Lesz egy végrehajtási zóna, és ha ezt a célszemély elhagyja, vagy visszakerülsz a várólistára, vagy megkapod a lehetőséget egy másik pozíció elfoglalására, ha van szabad „gazdatest".

Egy interjúban a fejlesztők minderre felhoztak egy példát, megkísérlem érthetően közreadni. Józsi és Feri kooperatívan, egyszerű bakaként nyomja a sztorimódot, melynek egy pontján megkapják a játéktól a lehetőséget: mindketten elitek lehetnek. Józsi elfogadja ezt, Feri nem. A következő körben Józsi, az elit azt a feladatot kapja, hogy jusson ki egy csatornából, nyomá-

Rózsaszín, lila, világoszöld - a környék színskálájáért felelős személyt is likvidálni kellene

ban az ellenséggel, melynek kötelékébe immár Feri is beletartozik. Ezen a ponton tehát elválik a két barát útja, egyikük folytatja a sztorit a Templomosok vonalán, a másik már az IBAT történetével ismerkedik. A meccskészítő modul figyelni fogja egyébként a kooperatív módot is, így törekszik majd arra, hogy Józsi és Feri – aki közben más elitek levadászásával magas rangú zsoldossá avanzsált – útjai (nomen est omen) minél többször keresztezzék egymást.

A „HOL, MIVEL ÉS HOGYAN" KÉRDÉSKÖRE

Mivel a fejlesztők a játékot abszolút akcióközpontúnak szeretnék elkészíteni, a játékteret, valamint a mechanizmust is ennek megfelelően tervezték meg. Nagyon fontos a dimenziók kihasználása – úgy a két párhuzamos világ tekintetében, mint az irányoknál. Utóbbit rögtön értelmezem is: lehetőség lesz a függőleges direkció kihasználására, azaz fel lehet jutni a tetőkre (egyik korban hagyományos csáklyával, a másikban ennek modern megfelelőjével), ami ugye egy újabb színtere lehet a küzdelmeknek, és rengeteg nagy udvar lesz, melyek egyfajta arénaként funkcionálnak.

A fegyverzetben szintén a két ellentétes kor dominál, amit persze örömmel kihasználtak a készítők, hiszen egyrészt modern fegyverzetet, másrészt a Templomosok történelmi arzenálját vehetjük használatba, azaz egyik esetben gépfegyverekkel, másikban kardokkal és hasonló készségekkel vitézkedhetünk, de lesznek „közös, mégis más" megoldások is, mint például a különféle csapdák vagy bombaszerűségek, persze az adott korszak technológiájának megfelelő kivitelezésben. Mindezt az előző szakaszban említettekkel együtt rengeteg nyalánkságra ad lehetőséget. Például Templomosként egy közeledő ellenséget észlelve csáklyáddal felhúzódzkodhatsz a magasba, és amikor a koma alád ér, rövidkardodat előhúzva ráugorhatsz és kivégezheted. Természetesen az eddig leírtak mind jó bizonyítékok arra az állításra is, hogy rendkívül sok stílus, játékmód áll majd rendelkezésünkre. Ha mondjuk a fent említett vezérlőtoronyba akarsz behatolni, többféleképp teheted meg ezt. Ha kemény legény vagy, betörhetsz elölről, kést dobálva, géppisztolyozva veszettül. Persze ekkor, ahogy már említettem – épp, mint a Mátrix híres előcsarnokjelentét megelőzően –, az AI által kontrollált őr rádión erősítést kér, és Feri meg a többiek előtt máris megnyílik a lehetőség, hogy lerohanjanak. Ez brutálisan egyszerű, ugyanakkor az igazi akcióhősöknek nyilván adrenalinmámoros megoldás. Aki a nyugodtabb módszerek híve, választhatja a hátsó bejáratot és az észrevétlen lopakodást, plusz az NPC-k egyenkénti, csendes ártalmatlanítását, Sam Fisher módjára.

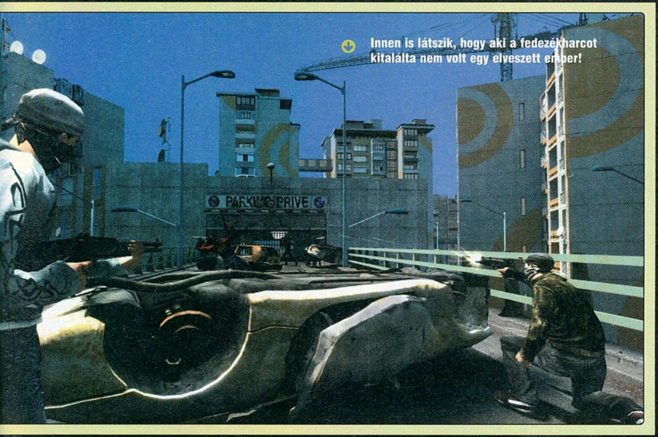
FORRÁSKÓD ÉS FORRÁSPONT

Magáról a játék fizikai megjelenéséről sok ismeretünk még nincs, bár exkluzív képeinken azért látszik, hogy értenek a srácok a Source-motorhoz! Igaz, mindent

Az esélyeink egyelőre cseppet sem tűnnek túl rózsásnak...

Ami kimaradt

Egy külhoni online lapnak nyilatkozva a fejlesztők elmondták, máris sok minden van, ami kimaradt a csomagból – a tervdokumentációban jól hangzott, de nem illeszkedett a koncepcióba, vagy épp úgy gondolták, szétaprózná a munkát, megosztaná a csapatot, összességében túl nagy falatot jelent. Ilyen elképzelés volt, hogy készítenek egy „fizikai hubot", ahol a játékosok karakterei békében találkoznak, beszélgetnek, minijátékokat játszanak, kereskednek – afféle kibővített funkciójú chatszobát tehát. Ez azonban kissé már MMO-szerű lett volna, egy állandó világ, olyasmi, mint mondjuk a Second Life, ami más irányba vitte volna el a játékot, így végül is lemondtak róla. Olyan is van viszont, ami egyelőre vizsgálat és próbák tárgyát képezi; ahogy említettem, az elitek nem léphetnek be a skirmishelők pályájára bármikor, meg kell várniuk a kör végét – az azonnali csatlakozás lehetőségét nem zárták ki a fiúk, de ennek vonzatait alaposan körbe kell járniuk még.



Innen is látszik, hogy aki a fedezékharcot kitalálta nem volt egy elveszett ember!

el lehet rontani, ám az Arkane szakijairól az eddigi munkáikból már tudjuk, hogy nem állnak hadilábon sem a programozással, sem a grafikai megvalósítással, így bizakodhatunk abban, hogy nemcsak a játék lelke, de a teste is megfelelően „generációváltó" lesz.

Egyébként az első bekezdésben említett félmondatom, miszerint az Arkane a Valve háttértámogatását élvezi, szó szerint értendő, ugyanis a fejlesztésben aktívan részt vesz az amerikai csapat művészeti vezetője, Viktor Antonov is. Érdemes tudni róla, hogy Szófiában született és ott töltötte gyermekkorát (nem mellesleg innen ered a Half-Life 2 kelet-európai gyökere), lévén édesapja bolgár, ám Párizsban is élt, így igazán ideálisan tudja segíteni a srácokat.

40

A stúdió 40 fős létszáma kevés a tesztelésre, hiszen így egyszerre csak két skirmisht tudnak nyomni – lehet, hogy a szerencsések hamarosan bejuthatnak tesztcsapatba.

Barátaim az úrban, ennyit sikerült összekaparni a játékról, a „többi néma csend", meglehetősen titokban dolgoznak a srácok. Ki tudja, talán a hype-vonatot akarják elkerülni, bár épp emiatt forr a levegő a játék körül, mindenféle módszerekkel próbál mindenki információkhoz jutni. Nyilván később majd érkeznek a marketingosztály jól elhelyezett csomagjai is; ráadásul nekünk nem marad más hátra, mint a fentieket feldolgozni, elpolemizálni azon, jó lesz-e ez, vagy sem, és reménykedni benne, hogy valóban valami új, friss, klassz dolog születik. Az előjelek biztatóak, és hogy stílusos legyek, a végeredményért tegyük keresztbe az ujjainkat, vagy vessünk keresztet, ki-ki saját szokásai szerint.

Két meccs között olykor még a rosszfiúk is lepihennek kicsit

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	60%
VÁRHATÓ SIKER	BEFUTHAT

A fent leírtak hatalmas ötletté állnak össze, és ha sikerül megvalósítani mindezt fogyasztható formában, valóban nagyot durranhat a dolog. Izgalmas, egyedi, változatos a csomag, tele újszerűséggel, okos gondolatokkal. De épp ezért elrontani sem nehéz...

KREDENC

PRO: Az alapötlet, a sztori a két különböző világgal, a dimenziókkal, a Source-motor

KONTRA: Itt valóban kérdőjel a játékegyensúly, no meg, hogy összeáll-e az egész egységgé

2007. IV.

Utazás a Pokolba

CLIVE BARKER'S JERICHO

írta · Hancu

fejlesztő > Mercury Steam
kiadó > Codemasters
web > www.codemasters.com

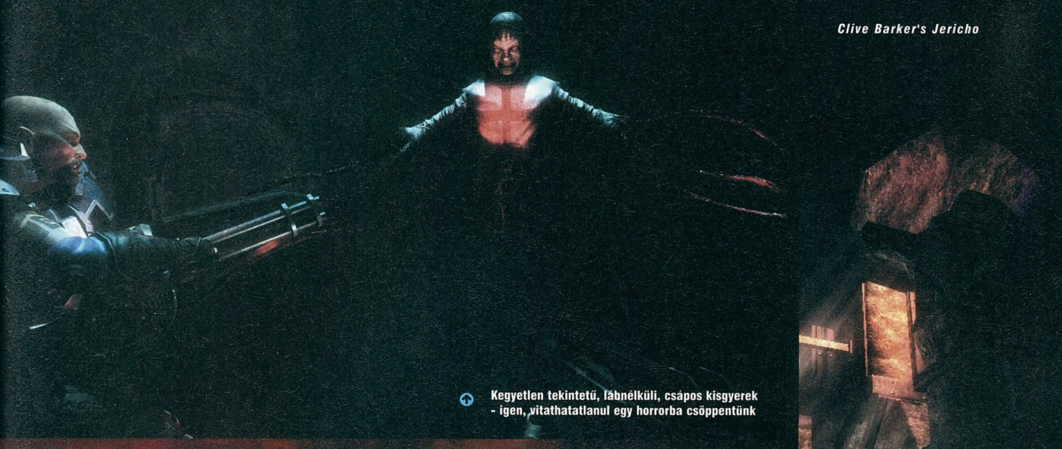
A spanyol Mercury Steam bemutatkozó munkája a határozottan kellemes Scrapland volt American McGee közreműködésével – ezt biztos mindenki kipróbálta, hisz pár hónapja a PC Guru teljes játéka volt! A Jericho fejlesztését Clive Barker kreatív produkciós cégével, az Alchemic-kel közösen végzik.

Amikor egy híres regényíró belekóstol a játékfejlesztésbe, ott rendszeresen nagy dolgok történnek; vagy pozitív vagy negatív előjellel. Tom Clancy nagyot kaszált a Rainbow Sixszel és a Splinter Cell-lel, Stephen King viszont akkorát bukott az F13-mal, mint egy ház. Larry Bond a Red Strom Rising és a Harpoon sorozat miatt a csontstratégák nagy kedvencévé vált (most éppen a World in Conflict szoriját írja), Orson Scott Cardnak viszont finoman szólva sem

Frank Delgado

A nehéztüzérség szerepét játszó Frank egyezséget kötött Ababanilivel, a tűz szellemével, aki a jobb karja helyén levő fegyverben lakik, és védelmezi őt. Frank tűzereje az általa használt gatling gépágyúnak köszönhetően alapban is elsöprő, de ha segítségül hívja Ababanilit, a szó legszorosabb értelmében a kénköves pokol szabadul el...

Ilyen közelről talán nem fogjuk elhibázni...



Kegyetlen tekintetű, lábnélküli, csápos kisgyerek - igen, vitathatatlanul egy horrorba csöppentünk

jött be az Advent Rising. (Közkívánatra most eltekintek attól, hogy magyar párhuzamot is vonjak, pedig lenne kiről elmélkedni...)

Hogy Clive Barker neve ezek után jó vagy rossz ómen a Jericho számára, nem kérdés: az elmúlt húsz év egyik legjelentősebb horror-írója az Undyinggel már bebizonyította hogy játékfejlesztőnek legalább annyira tehetséges, mint filmrendezőnek vagy regényírónak...

A VÁROS, AMI SOHASEM ALSZIK

Al-Khali városa a legborzalmasabb hely a világon; itt koncentrálódik az univerzum minden gonoszsága, negatív energiája és rettenetes sötét bűne. Tiszta szerencse, hogy általában valami távoli, homályos és kimondhatatlan nevű dimenzióban tartózkodik, és csak akkor jelenik meg a mi Földünkön, ha valami olyan irtóztató gonoszság törté-

SIMONE COLE

Csapatunk esze, a „reality hacker". Tetszés szerint lassítja és gyorsítja az időt körülöttünk (2007-et írunk, nincsen akciójáték bullet-time nélkül!), harcban pedig különféle speciális gránátokat használ. Leghasznosabb tulajdonsága, hogy menedéket tud kialakítani a csapat számára a téridőben – így magyarázza meg a játék az állásmentést és visszatöltést...

nik a házunk táján, ami kaput nyit neki téren és időn keresztül. Ilyenkor valahol a Közel-Kelet sivatagos vidékén szörnyű homokvihar közepette megjelenik Al-Khali és nekiáll felemészteni a világunkat. Persze ilyenkor sincs minden veszve: összeáll az adott kor legnagyobb hőseiből az emberiséget megmentő csapat, a Jericho Squad, bátran belovagol a városba, és… és senki nem tudja, mi történik ezután. Al-Khali eddigi négy felbukkanásakor a város ahogy jött, el is tűnt, de a Jericho Squad tagjaiból még senki nem tért vissza, hogy elmondja, mi is van benn, és hogyan lehet megmenteni a világot. (Hogy mi köze van az egésznek a címben szereplő Jerikó városához, és a falak Bibliában is tárgyalt rendkívüli amortizációjához, arról egyelőre nem szól a fáma, de valami kapocs tuti lesz, elvégre nincs igazi misztikus sztori bibliai gyökerek nélkül.)

A szemkitépés láttán erős Mortal Kombat-flashbackjeink támadtak...

AZ IDŐ URAI

Al-Khali minden feltűnésekor magába szippant valamennyit a mi világunkból, így a város egyes részei a mi történelmünk szeleteinek végtelenül kicsavart és megrontott tükörképei. Négy korszakon – a sumér birodalom a Krisztus előtti 4. évezredből, a római kor, a keresztes háborúk kora, és a második világháború – kell átvágnunk magunkat, hogy eljussunk Al-Khali kora XXI. századi kivetülésébe, szembenézzünk a Gonosszal, és beteljesítsük a sorsunkat. Eközben démonokkal, gonosz kultistákkal, szörnyekkel, és évszázados téboly által gyötört egykori sorstársainkkal kell szembenéznünk, és a városban utcáról utcára, háztömbről háztömbre haladva kifüstölni az egész kócerájt.

Mindez játéknyelvre lefordítva annyit tesz, hogy hétfős csapatunk tetszőleges tagját irányítva (a tagok között bármikor válthatunk, a többieket az AI vezérli a nyomunkban, de mi is adhatunk nekik egyszerűbb parancsokat) kell mindenkit kiirtanunk aki él, de legalábbis mozog, játékmenetben valahol a kommandós taktikai játékok és a standard FPS-ek között evickélve. (Persze nem kell rettentő realizmusra számítani, erre utal a csapattagok folyamatos regenerációja, illetve a

BILLIE CHURCH

A modern szamuráj közelharcban villogtatja igazán a képességeit, ahol a pengeéles katana többet ér bármilyen lőfegyvernél. A kaszabolás mellett támadásban és védekezésben is igen hasznosak a saját vérével rajzolt védőrúnák, pentagrammák és egyéb mágikus fortélyok.

A horror jövője

„Ez az ember a horror jövője!” – ezt nem más, mint maga Stephen King jelentette ki Clive Barkerről, miután elolvasta néhány regényét, és jól tesszük, ha hiszünk neki, hiszen ha valakinek számít a szava horror témában, az ő. Az angol születésű, Hollywoodban élő regényíró-rendező-illusztrátor '87-ben robbant be a köztudatba a Korbács című regénnyel, és az azonnal kultuszfilmmé váló Hellraiserrel. Az elmúlt két évtizedben sikert sikerre és botrányt botrányra halmozott (utóbbit nyíltan felvállalt homoszexualitásával, illetve a regényeiben érintett érzékeny témákkal a kereszténységtől a politikáig). Mára klasszikussá lett filmjei (Hellraiser-sorozat, Kampókéz), és regényei (Cabal, Imajica, Arabat) mellett kiadott képregényt, gyerekkönyvet (!), rendezett videoklipet – és többször belekóstolt a játékfejlesztésbe is. A remek Undyingra mindanynyian emlékezhetünk, az 1990-es Nightbreedre már valószínűleg jóval kevesebben – a Demonikra pedig senki, ugyanis a kiadó Majesco súlyos anyagi gondjai miatt leállította a John Woo közreműködésével készülő horror-akció játék fejlesztését. Mr. Barker jelenleg a Jericho mellett a Hellraiser újrafeldolgozásának forgatókönyvén dolgozik.

rendelkezésünkre álló feltámasztás képesség is.)

A legmodernebb fegyverek mellett a Jericho Squad egyes tagjai alaposan fel vannak vértezve paranormális képességekkel is. Teljesen más a játék stílusa, ha a tűzelementált idéző nehézfegyver-specialistával nyomulunk, mint a mesterlövésszel, aki melles-

Paul Rawlings

A démonok ellen küldött elit kommandóból nem hiányozhat a hit embere, az ördögűző sem. Mindenféle okkult tudományok, gonosz szellemek, ördögi praktikák, és fekete mágia felszentelt ellensége „lesújt majd teréad hatalmas bosszúval és rettentő haraggal, és amazokra is, akik testvérei ármányos elpusztítására törnek”…

Ha csak olyan félelmetes lesz, mint Barker előző játéka, az Undying, már tuti, hogy rettegni fogunk!

Ez a gépágyú még a benne lakó tűzdémon aktivizálása nélkül is brutális erejű

leg a puszta akaratával emel tárgyakat a levegőbe. A spéci képességeket persze nem használhatjuk nyakra-főre, ugyanis ezek mind az adott emberünk életerejét használják „üzemanyagként”, így meglehetősen kétélű fegyvernek számítanak, kétszer is meg kell gondolnunk, hogy megéri-e bevetni őket az adott helyzetben. A démonok trancsírozása mellett a fiúk-lányok képességeit változatos logikai feladványok megoldására is fel kell használnunk alkalmanként. A legjobb a kommandó parancsnokának „threading” nevű képessége, amivel két katona tudatát kapcsolja össze: így kombinálhatjuk azok képességeit. Példának okáért a már említett telekinetikus mesterlövészt összekapcsoljuk a szinte sámáni képességekkel bíró, a tudatát és az érzékszerveit a testén kívülre helyező látnokunkkal, kanyarban tudunk majd belövöldözni a sarkok mögé, és maga a lövedék meséli majd el, mit talált a felderítetlen területen. Kíváncsi vagyok, milyen ellenfelek tudnak majd kihívást nyújtani egy ilyen képességekkel felvértezett csapatnak…

A szöges bili az idei nyár legkelendőbb fejfedője lesz

SZÖRNYEK KERINGŐJE

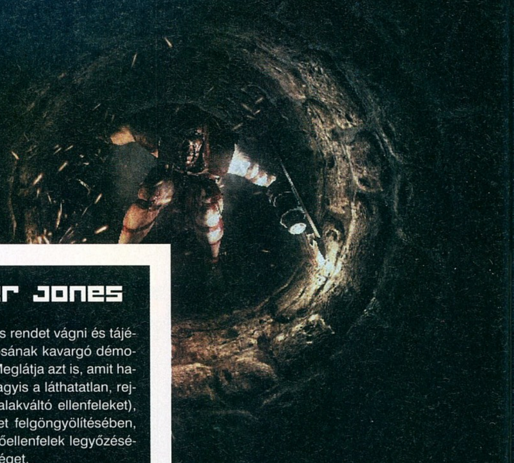
A játékot a Mercury Steam saját, belső fejlesztésű motorja, a fantáziadús nevű Mercury Engine mozgatja – az előzetes képek inkább a Hallgate Londonhoz állnak közelebb, mint teszem azt az Unreal 3.0 látványvilághoz, de hát egy ilyen jellegű játéknál pont az állóképek nem tudják átadni igazán a hangulatot. Az mindenesetre látszik, hogy vérben, agyvelőcafatokban és trancsírozásban nem fogunk hiányt szenvedni, ahogy bizarr ellenfelekben sem.

A fejlesztők különösen nagy előszeretettel alkalmazzák a hírhedt Gyermekek Keresztes Háborújából itt maradt kiskorú vitézeket. Klasszikus horror-fogás: egy nyolcéves gyerkőc láttán – bármilyen eszelős is a tekintete – csak jobban megremeg a kommandós ujja a ravaszon, mint egy tüzet lehelő, csápos-patás ördögfajzattal a célkeresztben (persze ilyen is lesz bőven). A látvány-

Sajnos multit egyelőre nem terveznek, pedig egy kooperatív mód remek lehetne!

Xavier Jones

Xavier látnok; ő képes rendet vágni és tájékozódni Al-Khali városának kavargó démoni dimenziói között. Meglátja azt is, amit halandó szeme nem (vagyis a láthatatlan, rejtőző, álcázott, vagy alakváltó ellenfeleket), víziói pedig a történet felgöngyölítésében, illetve a trükkösebb főellenfelek legyőzésében nyújtanak segítséget.



A hatalmas vágópengék igazi fönyeremények az ilyen szűk alagutakban...

Valami azt súgja, hogy ezeket a kölköket nem fogjuk leszerelni egy vajaskenyérrel vagy színesceruzával

nyal tehát vélhetőleg nem lesz sok gond (amit a technika nem bír, pótolja a hangulat), annál inkább fázunk az AI megoldásától. Elvégre itt nem egyen-közlegényeket kell tologatni nyílt terepen, hanem vérbeli városi harcban hat, erősen specializált, egymástól merőben eltérő harci stílusú kommandóst, akik irányítása között bármikor egyetlen gombnyomással válthatunk, és ennek megfelelően kell majd az AI-nak is dinamikusan harcmodort cserélni... Kihívás a javából! A konkrét fejlesztést egyébként egy fél éves tervezési folyamat előzte meg, amikor Barker és a spanyolok elméletben összekalapálták a játékrendszert és „papíron" tesztelték azt. Eléggé bízhatnak ebben az előzetes munkában a srácok, ugyanis a tervek szerint májusra érik el az alfa állapotot (amikor már minden játékmechanizmus működik, csak a finomhangolás és a hibaszűrés marad hátra), és szeptemberre már a boltok polcain szeretnék látni a játék – minden bizonnyal szép nagy piros tizennyolcas karikával díszített – dobozát. Az évek meg a rutin azt súgja: szép terv, de örüljünk, ha ebből végül karácsony lesz...

MINDEN ÚT JERIKÓBA VEZET

Akit Clive Barker neve, és az Undying emlékei nem győztek volna meg, hogy azonnal vésse fel a játékot a várólistájára, azt a játékmenet (azoknak, akik mindig csak az utolsó bekezdést olvassák el: a Rainbow Six csapatalapú akciózása keveredik a FEAR „paranormális kommandó" koncepciójával, a Doom 3 ijesztgetős horrorjával, és a Painkiller szürreálisan vad darálásával) biztosan megfogta. Nem marad hátra más, mint egy félszeg figyelmeztetés: Barker tényleg durván véres, az idegeket és a gyomrot egyaránt próbára tevő kőkemény horrort ígér, az egyik fejlesztő szerint „...ez a játék annyira beteg és perverz lesz, hogy külön hányózacskót fogunk árulni mellé".

ABIGAIL BLACK

A világ legjobb mesterlövésze – tehetsége nem csupán a milliméter-pontos célzásban merül ki, de telekinetikus képességével akár menet közben is módosítani tudja a kilőtt golyó pályáját. Ezt a trükköt védekezésre is felhasználhatjuk: egyszerűen megállítjuk a lövedékeket a levegőben, mint Neo a Mátrixban.

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK		60%
VÁRHATÓ SIKER		BEFUTHAT

Bár az Avalanche eddig nem sokat tett le az asztalra, valami azt súgja, hogy egy szórakoztató játékra számíthatunk szeptember végén. A Just Cause sikerére pedig már csak azért is ácsingózhatunk, mert sosem elég azokból a játékokból, amelyek nem veszik túl komolyan magukat.

HANCU

PRO: A hangulat abszolút félelmetes lesz, és sokat loptak jó helyről a játékmenetet illetően is...

KONTRA: Lehet, hogy túl sok helyről loptak túl sokat...

2007. IV.

fejlesztő > *Digital Reality* kiadó > *Freeze* web > *www.dreamfall.com*

A Digital Reality (korábban Amnesty Design) a haza játékfejlesztés igazi veteránja, ők működnek legrégebben kisházánkban, ennek megfelelően hihetetlen játéktermés van már mögöttük. Leghíresebb és legsikeresebb alkotásuk talán a két Imperium Galactica. E számunkban teszteltük vadonatúj játékukat, a War Frontot.

Talán a sors nem szerette volna, hogy ellátogassunk a Digital Realityhez, szemrevételezni legújabb termékük, a Field Opsot. A megbeszélt időpont előtt sikerült összeszednem egy alapos gyomorrontást – így Grath, miközben fente a kést, amivel kivégezhet, már le is mondott arról, hogy a megjelenés előtt láttamozzuk a programot. Azonban elég volt pár szót váltanom Edvi Tímeával, a cég elbűvölő PR-osával, és máris megoldódott a probléma: engedélyt kaptam rá, hogy belépjek a DR szentélyébe, és csendes magányomban nézzek farkasszemet a programmal.

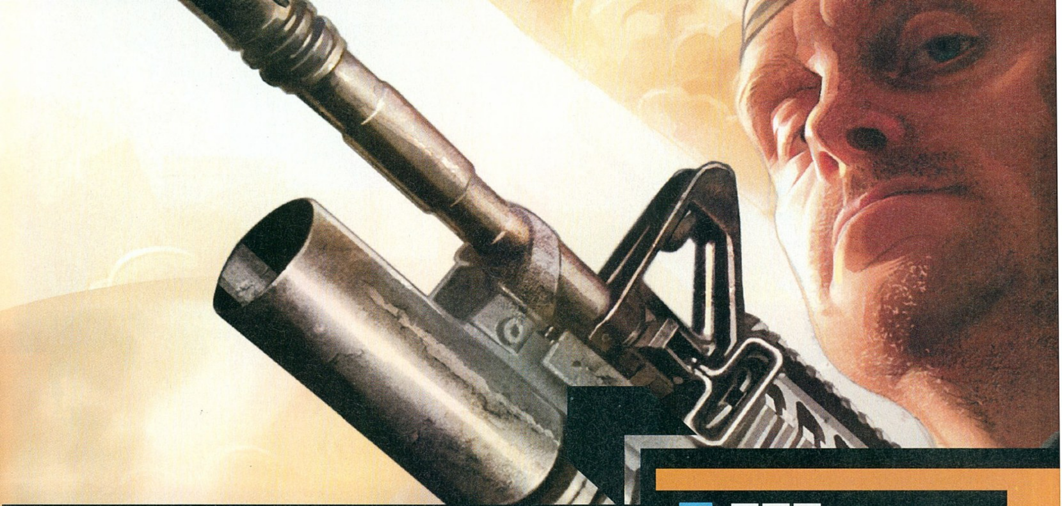
SZTORI

A játékban négy, egyenként öt pályából álló pályasorozat szerepel, melyek mindegyike mind egy-egy eltérő vidékre vezeti seregeinket.

AMI MARADT A RÉGI...

A Field Ops alapjai stimmelnek a jól ismert tankos-romantikus sablonra, és ezt most pozitívan értem. Kezdetben van egy meghatározott számú egységpontunk, amelyekből különböző összeállításban csapatot vásárolhatunk, aztán már indulhat is a küldetések végeláthatatlan sorozata. A történet fókuszában egy – talán még a cikk megjelenésekor is annak számító – fiktív konfliktus áll: Fidel Castro halálával Kubában elszabadul a nagybetűs anarchia, terrorszervezetek bukkannak elő a semmiből, hogy az elfeledett orosz rakétákra rátegyék a kezüket. Ha pedig ez nem volna elég, az illetők birtokolnak néhány atomtöltetet is – így tehát fele sem tréfa a dolognak, Jack Bauer azonban most pont elérhetetlen. Hőseink tehát felkerekednek, hogy megfékezzék a világválságot, ám balul ütnek ki a dolgok, és a szerkezetekkel együtt a bizonyítékok is megsemmisülnek. A nyomok azonban tovább vezetnek – és elindul a versenyfutás a terroristákkal a világon keresztül.

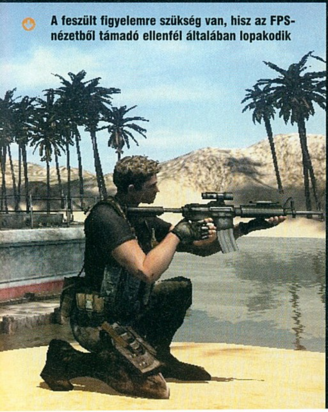
Szóval van nekünk egy kellemes – bár talán kissé elnagyolt – történetünk, egy rakás különböző egységünk, hőseink, minden, ami csak kellhet egy jó kis taktikai programba. Az irányítás ilyen aspektusból remekül sikerült, a jobb egérgomb nyomva tartása mellett előhozhatunk egy gyorsmenüt, amiben mindent megadhatunk: pozíciót parancsolhatunk a kijelölt embereinkre, kiválaszthatjuk a gránátjaik közül azt, amit használni kívánunk és alkalmazhatjuk speciális képessé-



Mustafa az egyik utolsó őrizője a Kalasnyikovos hátonpörgés szép hagyományának

A War Frontban látott manuális légvédelmi ágyú csak a kezdet, itt minden egységet irányíthatunk!

geiket is, ha úgy alakul. A harctéren több különleges katonába is botolhatunk, egyértelmű kedvenc számomra mégis a medic lett, aki nem csak életerővel láthatja el a csapat többi tagját, de képes újraéleszteni is azokat, mielőtt végleg elveszítenénk őket. Egy szó, mint száz, kellemes kis taktikai játék lenne – amely a maximális 16-os csapatlétszám miatt tényleg inkább az észre, semmint a tömegekkel való megindulásra helyezné a hangsúlyt – némi akcióval karon öltve, hiszen példának okáért egy gomb nyomva tartása mellett az egérkurzorral közvetlen megadhatjuk, hová is lőjenek az embereink. Azonban ez csak a jéghegy csúcsa...



A feszült figyelemre szükség van, hisz az FPS-nézetből támadó ellenfél általában lopakodik

THIS IS NO RTS, THIS IS FPS!

Ha kellően kiélveztük a felvázolt taktikus játékmenetet, nyeljünk egy nagyot és képzeljük el a Field Opsot egy másik aspektusból: a programmal való játék során bármikor megnyomhatjuk a Tab billentyűt, amely után valósággal megtörténik a csoda: az odáig látott felülnézet a múlté,

ZEE INTERJÚ

Kőváry Zoltán, azaz „Zee", a Field Ops kitalálója válaszolt kérdéseimre.

PC Guru: Hogyan jött a koncepció? Saját, vagy kiadói ötlet?
Zee: Saját koncepció. Volt egy Counter-Terrorist nevű demója a cégnek, amelyben még 80% volt az RTS játékmenet aránya, komplett bázisépítéssel, ilyesmivel. Ekkor már kitalálták a srácok, hogy akkor fel lehetne dobni az egészet egy kis FPS-résszel. Ha jól emlékszem, ebben a verzióban még csak a mesterlövész egységbe lehetett beleszállni, és azzal puttyogtatni a messzeségbe. Aztán felvetettem, hogy mi lenne, ha 50-50% arányban lenne FPS és RTS... Eleinte mindenki hitetlenkedett, aztán nekiálltunk. Először a fegyverek készültek el, aztán apránként haladtunk előre.

PC Guru: Mennyire volt nehéz ezt a két műfajt összevegyíteni?
Zee: Először mindenki azt mondta, hogy lehetetlen – majd később is sokszor hallottam ezt kiabálva minden szobából. (Nevet) A legnagyobb kihívás az volt, hogy a tempót összehozzuk. Az FPS pörög, a taktikai rész meg általában inkább lassabb... Az volt a legnehezebb, hogy az FPS-rajongók azt mondják, igen, tetszik, miközben az RTS-játékosok sem húzódnak félre a program útjából. Szerintem sikerült, a nehézségi fokozat állításával pusztán a sebzési rendszer változik, így aki a lassabb játékot szereti, annak a legkönnyebb változat ajánlott, aki pedig egylövéses halálokat akar osztani, neki való a hard fokozat.

PC Guru: Mihez lehetne szerinted a leginkább hasonlítani a játékot?
Zee: Én nagyon sokat játszottam a Battlefield 2-vel, de rettentően hiányoltam a taktikai részét. Van ugyan commander-mód, de az borzalmasan pasz-

Zee interjú 02.

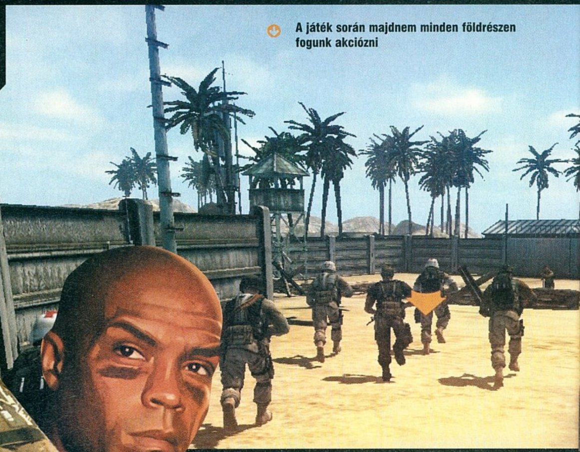
szív, csak nézed, hogy az embereid meghalnak, néha molyolsz valamit. E mellett mostanában nagyon sok remek kis játék jelent meg – Full Spectrum Warrior, vagy az akkor még csak képekben létező Gears of War, ami abban segített, hogy hogyan lehet kicsiben jó taktikai játékot készíteni.

PC Guru: Melyik részét szeretted leginkább csinálni, és melyiket legkevésbé?
Zee: Nekem az volt a legjobb, amikor kitaláltam ezt az FPS-RTS keveredést; viszont amikor meg kellett győzni a többieket arról, hogy ez a gyakorlatban is működni fog, az nagyon nagy kihívást jelentett. Meg amikor finomhangoltuk a pályákat, az nagyon jó volt. A legrosszabb pedig talán a mostani szakasz... azért, mert a játékfejlesztés mindig eljut egy olyan pontra, amikor már nem lehet tovább csiszolni, fejlesztgetni a designon. Te még akarnál belerakni újat, de ha azt akarod, hogy valaha megjelenjen, akkor bizony tudni kell megállj parancsolni.

PC Guru: Ez azt is jelenti, hogy sok dolog maradt ki, amit látni szerettél volna a Field Opsban?
Zee: Rengeteg ilyen volt, teli voltam, voltunk ötletekkel... de tudod, igaz az a mondás, hogyha az embernek egy kiló agyaga van, akkor hiába álmodja meg a Leonardo nagy szobrát, nem fogja tudni megcsinálni...

PC Guru: Azaz a Field Ops az egy kiló agyagból készült?
Zee: A nagy külföldi, milliárdokból készült játékokhoz képest nagyságrendekkel kevesebb erőforrással rendelkeztünk. Mi inkább az emberekre, a szaktudásra építettünk, és remélem sikerült a nagyokhoz felérő programmal előrukkolnunk. A mi célunk az volt, hogy ne látszódjon meg, hogy kevesebb pénzből gazdálkodhattunk.

PC Guru: Volt olyan pont, amikor nem hittétek, hogy a projekt valaha mozgásba kerül? Ha igen, mikor?
Zee: Az egyik E3 előtt úgy volt, hogy reggel fél hatkor kezdődött kint az expó, a kiadó akkor indult el a szállodából – akkora kellett megkapnia az anyagot. Fél ötkor összeomlott a játék... a programozónk azt mondta, oké, feladom, nem leszünk kint az E3-on. Biztattam, hogy csinálja, és fél óra alatt (úgy, hogy előző nap reggel nyolckor jött be melózni) sikerült is megtalálni a problémát, és 5:20-kor felkerült a kiadó szerverére. Tíz percünk maradt az installálásra – na, ez izgalmas volt!
PC Guru: Köszönöm a válaszokat, és az egész PC Guru nevében sok sikert kívánok nektek mint a Field Ops-hoz, mint a többi játékotokhoz.



A játék során majdnem minden földrészen fogunk akciózni

hirtelen kezünkben a fegyverrel állunk a csatamezőn, miközben mindenfelől özönlenek a gonosz terroristák. Itt kezdődik el a Field Ops igazi varázsa, nyomjuk a tűzgombot és darálunk, ahogy azt egy FPS-től elvárjuk. Ami megdöbbentő, hogy a taktikai nézetben kifejezetten kellemesen festő – bár sajnos egyelőre moderált látótávolságot nyújtó – grafika ebben az esetben gyönyörűre változik: a minket kísérő emberek egyszerűen elképesztően jól néznek ki, a környezetet alkotó textúrák mesések, a részletek kidolgozása maga a mennyország – nyoma sincs textúraillesztési bakiknak, igénytelen részleteknek. A fizikai motor aktív keringőre hívja számítógépün-

ket, lövéseink nyoma során repkednek a könnyebb tereptárgyak, remekül esnek össze az ellenfelek. Egy szó mint száz, a Field Ops FPS-nézetben pont úgy fest, ahogyan ezt egy nemzetközi porondra szánt, felső kategóriás játéktól elvárhatja az ember.

Hihetetlen érzés testközelből látni, irányítani az RTS-nézetből legyártott egységeket!

Járműhasználat is van – de a játék ezen része még meglehetősen kezdetlegesnek tűnt. Kizárólag egy Ladába tudtam bepattanni a félkész verzióban, amellyel aztán tettem is pár kört – de nem nagyon tudott lenyűgözni. Kicsit olyan volt, mintha az odáig látott remek fizika valahogy háttérbe szorult volna; ha külső nézetben – amire automatikusan átvált a program, ha vezetni kívánunk – rodeóztam hőseimmel, nagyon idegennek hatott a jármű. Természetesen taktikai nézetben csak klikkelnünk kell, és már megy is a gép, ahová szeretnénk.

Ha már így belekerültünk a külsőségekbe: sajnos a szinkronhoz még nem volt szerencsém – mármint az angolhoz, hiszen sajnos csak a feliratot lesz honosítva – ezért „alámondással" élvezhettem a készülő terméket. Ettől függetlenül a hangeffektek, és a zenék már véglegesek voltak. Már a kampány elején jelentkező, mellesleg remekül megrendezett, kézikamerás hangulatot árasztó videóból feltűnt, hogy itt bizony ismételten marad a DR-színvonal, és tényleg. Esküszöm nektek, próbáltam fogást találni a játékon legalább ilyen téren, de nem ment: a remek – bár eleinte kissé sablonosnak ható – háborús dallamok dinamikusan változnak a szituációkkal, adrenalinnal pumpálva bennünket, a gellert kapott golyók pedig süvítenek a füleink mellett: mesés, hibátlan teljesítmény.

MI, VAGY AMIT AKARTOK

Öt perc sem kellett, hogy feltűnjön, amire a fejlesztők talán a legbüszkébbek: a mesterséges intelligencia egyszerűen remek. Már a minden részletre kiterjedő (bár egyelőre nem túl izgalmas) tutorial alatt meggyűlt a problémám az AI-val: történt ugyan is, hogy FPS-nézetben bevetődtem egy ládahalom mögé, amelynek másik oldalán egy ellenfél próbált meg az orrom alá borsot törni. A porban kúszva megkerültem a ládát, majd alaposan megdöbbentem: ugyanis nem volt mögötte senki. Először azt hittem, valamiféle hibába botlottam, amikor meghallottam egy porban kúszó ember neszeit. Uzsgyi, nekem sem kellett több, szintén fekve, lassan haladva ismét tettem egy kört az objektum körül, mindhiába. Már kezdtem elveszíteni a türelmemet, amikor hirtelen megállt bennem az ütő: mögöttem megjelent az odáig keresett ellenfél, és aktívan belém is eresztett pár golyót, mielőtt kivégezhettem volna.

Akciódús FPS, taktikus RTS - a Field Ops rendkívül ügyesen keveri e két eltérő stílust

Elegendő töltényünk és gránátunk van - felkészültünk a békefentartásra!

Ekkor sikerült először meglepődnöm a játékon. Az AI nem pusztán alibiként szerepel a játékban – főhőseink pedig nem primitív, kizárólag a klikkelésre hallgató báránykák: ha van valami, amit ki lehet emelni már most a Field Opsból a remek koncepción kívül, az bizony a mesterséges intelligencia. Az ellenfelek okosak, fedezé-

MULTI

A Field Ops, bár jól kivitelezett kampánnyal rendelkezik, mégis a hálózati játékok során próbál meg nagyot villantani. A GameSpy hálózat aktív segítségével három módban ütközhetünk meg embertársainkkal: a Conquestben meghatározott pontok elfoglalásával és megtartásával győzhetünk; a Bomb Run-ban feladatunk egy célpont megvédése, illetve felrobbantása lesz; míg a VIP alatt a pályákon előre meghatározott, ám csak játék közben felfedett pontra kell eljuttatnunk a megóvni kívánt személyt. Az egészben az a legnagyobb buli, hogy bár előre meghatározott oldalon vetjük magunkat a küzdelembe, ugyanúgy csapatot, nem pedig egyetlen egy személyt irányítunk, mint a szóló-módban!

ket keresnek, helyet változtatnak csapattársaink pedig gyorsan reagálnak az adott helyzetekre. Komolyan mondom, volt olyan, hogy kételkedtem benne, nem egy fejlesztő viccelt-e meg, és lépett be a játékba, a kergetőzős, elmenekülős, csalogatós momentumok ugyanis mindennaposak a programban.

SOKAT AKAR A SZARKA?

Magától értetődő módon semmi sem lehet tökéletes, így a Field Ops sem az. Egyrészt taktikai részlegben kevés a taktika, a szokásos „fekszik-kúszik-lő-fedezéket keres" metóduson kívül nem nagyon éreztem benne azt a hihetetlen mély, és átgondolt koncepciót, ami a DR eddigi játékait kísérte, másrészt az FPS rész is kicsit kevésnek tűnt: a lőszer végtelen – legalábbis a bétában még az volt – gyakorlatilag tehát egyfajta Serius Sam hangulat ütközik át, ami azért is érdekes, mert a remek AI-nak, és a jól sikerült sebzési rendszernek köszönhetően ugyanakkor végig jelen van egyfajta élvezhető realitás a dologban. Tűz és víz – így lehetne legegyszerűbben jellemezni a két, teljesen eltérő stílus ötvözését. Ez a kettősség akkor is érezhető, ha a készítők rengeteg munkával olyannyira elmosták a határvonalakat, amennyire ez lehetséges. Úgy fogalmazhatnék talán legpontosabban, ha azt mondanám, hogy a Field Ops nem egy taktikai játékba oltott FPS, sőt nem is egy FPS-be oltott stratégia; ez egy új stílus, és mint ilyen, nagyon üdítő, nagyon élvezetes – a kérdés, hogy az egyik, vagy másik stílus rajongói mennyire fogják megkedvelni. Bár mindent megtettek annak érdekében, hogy mind a két szemszögből nézve, játszva szórakoztató legyen, a legkényesebb pont a stílusok ötvözése, ehhez pedig mind FPS-es, mind stratégia-fan szempontból szükség lesz némi toleranciára. Nálunk mondjuk ezzel nem lesz gond, és teljesen biztosak vagyunk benne, hogy egy jól időzített demóval minden kétkedőt kellőképp meg lehetne győzni...

Ugye milyen nehéz elhinni, hogy a Field Ops eredetileg RTS-nek indult?

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		80%
VÁRHATÓ SIKER		BEFUTHAT

A rajongók sokszor felhánytorgatták a DR-nek, hogy kizárólag taktikai játékokat készít – a Field Ops azonban üde átmenetnek tűnik a pörgős akciójátékok, és a gondolkodó felülnézeti cuccok között. Bár egyikből sem kiemelkedő, a kettő együtt nagyon üdítőnek hat...

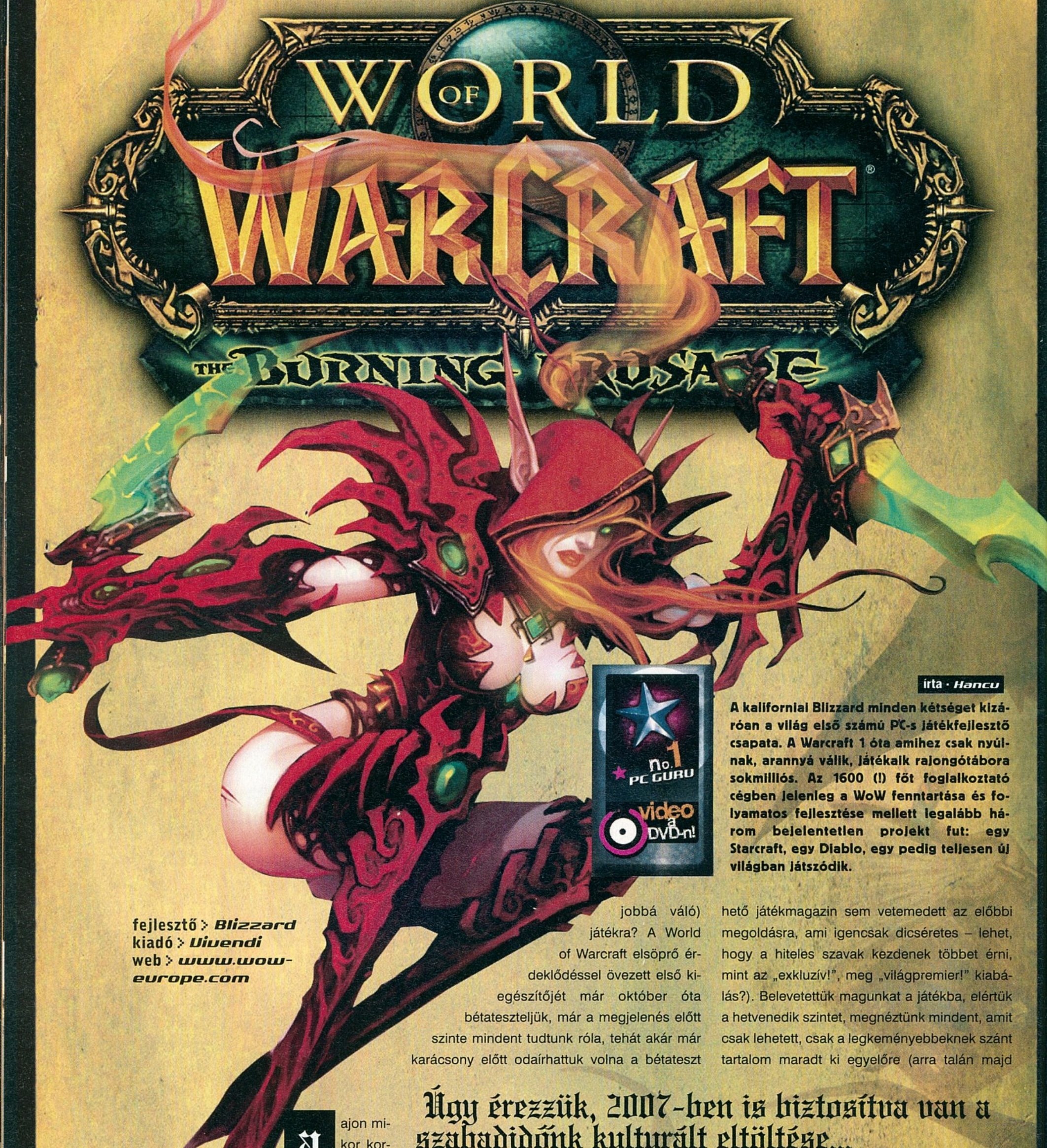
NIGHTBAGOLY

PRO: Dögös grafika, az újdonság erejével ható játékmenet.

KONTRA: Kicsit olyan érzés, mint annak a szarkának az esete a farkával...

2007. IV.

PÁLYÁN A NYERŐ 11
JÁTSSZ TE IS A VILÁG LEGJOBB LABDARÚGÓIVAL!
NYEREMÉNYJÁTÉK A MEGÚJULT NEMZETI SPORTBAN!
Keresd a „Nyerő 11” játékszelvényeket február 25-től a megújult Nemzeti Sportban, és nyerd meg a több mint 500 nyeremény egyikét, vagy akár a Mitsubishi L200-as terepjárót!
Részletek a Nemzeti Sportban és a www.nemzetisport.hu weboldalon.
NYERJE MEG A MITSUBISHIT!
nemzeti sport
www.nemzetisport.hu
A KÉP ILLUSZTRÁCIÓ.
2007. 03. 05. – 2007. 03. 10.
ZUBIZARETTA
P. FERREIRA
BECKENBAUER
R. FERDINAND
R. CARLOS
MAKALELE
L 200
nemzeti sport
www.nemzetisport.hu
A KÉP ILLUSZTRÁCIÓ.
JACKPOT DÍJ: MITSUBISHI L200!



irta · Hancu

A kaliforniai Blizzard minden kétséget kizáróan a világ első számú PC-s játékfejlesztő csapata. A Warcraft 1 óta amihez csak nyúlnak, arannyá válik, játékaik rajongótábora sokmilliós. Az 1600 (!) főt foglalkoztató cégben jelenleg a WoW fenntartása és folyamatos fejlesztése mellett legalább három bejelentetlen projekt fut: egy Starcraft, egy Diablo, egy pedig teljesen új világban játszódik.

fejlesztő > Blizzard
kiadó > Vivendi
web > www.wow-europe.com

Vajon mikor korrekt dolog tesztet írni egy MMORPG-ről; mikor lehet tiszta lelkiismerettel rásütni egy értékelő százalékot egy folyton változó, alakuló (jobb esetben egyre jobbá és jobbá váló) játékra? A World of Warcraft elsöprő érdeklődéssel övezett első kiegészítőjét már október óta bétateszteljük, már a megjelenés előtt szinte mindent tudtunk róla, tehát akár már karácsony előtt odaírhattuk volna a bétateszt végére, hogy 98%, Év Játéka, köszönjük. De ott van a másik véglet is, hiszen addig, míg az igazi, élő játékban megtapasztaljuk a Burning Crusade minden újdonságát, még hosszú hetek-hónapok fognak eltelni. Végül a középutas megoldást választottuk (mellesleg a gamerankings.com adatai alapján egyetlen komolyan vehető játékmagazin sem vetemedett az előbbi megoldásra, ami igencsak dicséretes – lehet, hogy a hiteles szavak kezdenek többet érni, mint az „exkluzív!", meg „világpremier!" kiabálás?). Belevetettük magunkat a játékba, elértük a hetvenedik szintet, megnéztünk mindent, amit csak lehetett, csak a legkeményebbeknek szánt tartalom maradt ki egyelőre (arra talán majd visszatérünk pár hónap múlva), és így írjuk majd oda a cikk végére, hogy 98%, Év Játéka, köszönjük...

Úgy érezzük, 2007-ben is biztosítva van a szabadidőnk kulturált eltöltése...

BEMELEGÍTÉS

Szaladjunk végig a legjelentősebb újdonságokon a rend kedvéért (bár ezeket már novemberi

A vihar szeme

A Burning Crusade-ben bemutatkozó új battleground (vagyis csatamező, ahol két csapat méri össze az erejét multiplayer FPS-ekből ismerős játékmódokban) az Eye of the Strom névre hallgat, kétszer 15 fő csap öszsze benne, és eddigi tapasztalataink alapján nagyon intenzív, mégis taktikus harcok színhelye. A pályán négy torony helyezkedik el; ezeket kell az ellenőrzésünk alatt tartani, hogy termeljék számunkra a győzelemhez vezető pontokat. Adott továbbá egy zászló, ami a pálya közepén jelenik meg, és amit meg kell kaparintanunk, és egy saját toronyba eljuttatnunk; ezért további plusz pontok járnak. Az eredmény folyamatos akció, és idegtépően izgalmas meccsek.

bétatesztünkben alaposan kitárgyaltuk, és egyébként is mindenki kívülről fújja, akit kicsit is érdekel a WoW...). Megnyílt Outland világa a játékosok előtt, hét hatalmas új területtel, valamint rengeteg új kalanddal, küldetéssel és megszerezhető kinccsel. A maximális szint 60-ról 70-re emelkedett, ezzel plusz tíz talent pont is jár, amiket az egyes kasztok kibővített talentfáin költhetünk el. A Horda megkapta a paladin kasztot, a Szövetség pedig a sámánt – ezek a két új választható fajhoz, a vérelfhez, és a draenei-hez kötődnek. Megjelentek a Diablo 2-ből ismerős „socketes” tárgyak, valamint új foglalkozásként az ékszerész, aki a socketekbe való drágaköveket tud csiszolni. Újjászületett a PvP rendszer a két-, három-, és ötfős arénák bevezetésével. A legkeményebb instance-okban a csapatok létszámlimitét 40-ről 25-re csökkentették (ezzel egyrészt nőtt az egyes csapattagok felelőssége, másrészt kisebb klánok számára is elérhetővé váltak ezek a helyek), a kisebb, ötfős kalandoknak helyet adó instance-okat pedig két nehézségi fokozatban próbálhatjuk ki. Ennyi az elmélet, és most lássuk, hogyan muzsikál mindez a gyakorlatban!

A PORTÁLON TÚL

Ha Outlandet az űrben lebegő sziklákból álló kietlen, démonok járta vidéknek képzeljük, nagyon távol állunk attól a képtől, ami a Dark Portalon átlépve fogad majd minket. Draenorból, az orkok szülőbolygójából bizony sok megmaradt a Warcraft 2 kataklizmája után: Nagrand zöldellő dombjai, Zangarmarsh mocsara, vagy a Terokkar erdőség akár Azeroth világán is lehetne. A Bone Wastes élettelen pusztasága, Netherstorm holdbéli tájai, vagy Shadowmoon Valley kifacsart-megrontott vidéke már inkább démoni hangulatot áraszt. Repülő hátassal további rejtett helyek nyílnak meg előttünk; többek között találhatunk egy új, egyelőre inaktív Dark Portalt, ami körül lázasan ügyködnek Illidan boszorkánymesterei, hogy működésre bírják... Minden új terület egészen egyedi atmoszférával bír, és döbbenetesen látványos. Persze technikailag ugyanazt a szögletes, minden különösebb effekt nélküli képregény-vilá-

A vérelfek otthona még teljesen békés és idilli - hanem ha átlépünk Outlandre, a szó szoros értelmében elszabadul a pokol...

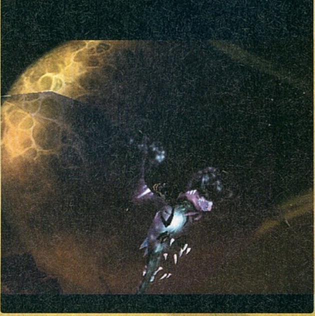
Orgrimmar főtere mostanában elég kihalt, csak az aukcióház miatt néz be olykor egy ilyen súlyosan optikai tuningolt ork warlock

got kapjuk mint eddig, mégis a Half-Life 2, a Far Cry vagy a Doom 3 előtt töltött első óráinkat idézték az önkéntelen „Hát ez hogy néz már ki?!" kiáltások minden második sarkon. Tanulhatna a világ a Blizzard látványtervezőitől és grafikusaitól!

Outland vidékét sokféle fura szerzet népesíti be. Minél messzebbre merészkedünk a Dark Portaltól, annál inkább Illidan és démoni csatlósai az urak – a sereg háborúra készül, de hogy Azeroth meghódítására, vagy a Burning Legion ellen, egyelőre rejtély. Találkozhatunk rajtuk kívül a szintén őslakos draeneikkel, Kael'thas vérelfjeivel, a bolygó pusztulása után is itt maradt ork és ogre törzsekkel, a Cenarion Circle druidáinak expedícióival, a Horda és a Szövetség helyőrségeivel, az Etherealnak nevezett fura, félig anyag, félig energia lényekkel (ők a goblin maffia helyi megfelelői), a mocsárban élő értelmes spóramanókkal, és ott van Shattrath City, Outland fővárosa, ahol a Naaru fénylények vezetése alatt több fura szerzet él összezsúfolódva, mint a Star Wars híres Tatooine-i kantinjában. Ezzel a sok-sok frakciónak mind külön ki kell vívnunk a tiszteletét (vagyis küldetésekkel, és tárgyak gyűjtögetésével feltornászni náluk a reputációnkat) – ami néha problémába ütközik; megeshet ugyanis hogy egy olyan tettünk, ami az egyik nép szemében jó pont, a másiknál heveny utálatot gerjeszt.

Repül a, repül a...

Az alap WoW-ban igazi státuszszimbólumnak számított az epic mount, vagyis a leggyorsabb elérhető hátas (már amíg addig nem inflálódott, hogy mindenkinek háromnégy különféle lett belőle). A Burning Crusade-ben ezt a szerepet a repülő hátas tölti be, ami egyrészt hihetetlenül hasznos, hiszen olyan helyekre juthatunk el vele, ahová egyébként sehogy – másrészt embertelenül drága: a leggyorsabb-legszebb verzió kemény ötezer arannyal könnyíti meg a pénztárcánkat.

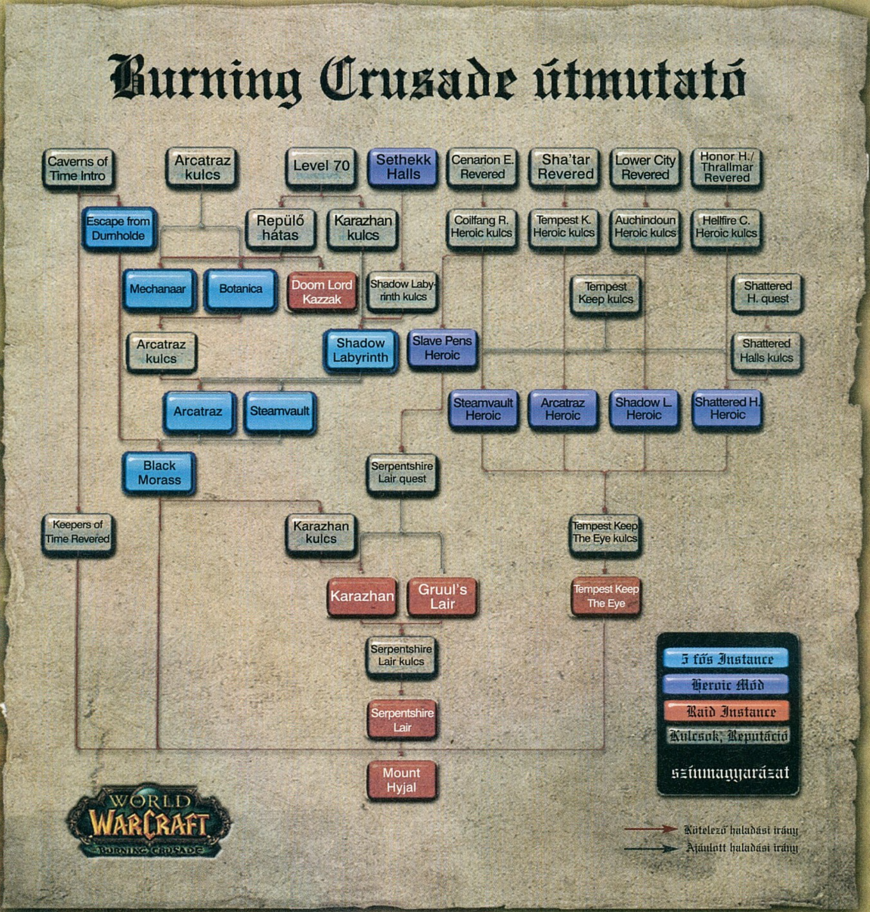


A BŐSÉG ZAVARA

Outland lakói elképesztő mennyiségű küldetéssel halmozzák el az Azeroth-ról érkező hősöket; néha már-már idegesítő, hogy amint végzünk egy feladattal, rögtön kettőt kapunk helyette. Feladataink nagy része a szokásos „ölj meg tíz vaddisznót / hozz húsz majomfarkat" sablonokra épül, de aki veszi a fáradtságot, hogy végigolvassa a küldetések kísérő szövegeit, rengeteg jó sztorira, a Warcraft-mitológia szempontjából izgalmas részletre bukkanhat. Egyáltalán nem mellékes, hogy a küldetések, meg úgy általában a fejlődés közben a megszokottnál jóval zsírosabb jutalmak ütik a markunkat, és amellett hogy hamar lecseréljük majd fegyverzetünket és páncéljainkat, a készpénz-készletünk is örvendetes szaporodásnak fog eredni.

KALANDOK ÉS SÁRKÁNYOK

A WoW-ban ugyan élvezetes a szóló tartalom is, a legizgalmasabbak viszont az instance-ok: azok a kalandok, ahol csak a mi csapatunk néz szembe a szörnyekkel, nem jöhet be más se segíteni, se keresztbe tenni nekünk. A 60. és 70. szint közti fejlődést ötfős instance-ok kísérik végig, majd a szintkorlátot elérve jöhetnek a 10- és 25-fős mókák. A Burning Crusade hat új



Az alap WoW-ban, ha az ember elérte a 60-as szintet, néhány gyenge alibi-küldetés után már mehetett 39 társával is a játék legdurvább instance-aiba (az egy szem Onyxia kivételével, a sárkányöléshez korrekt előküldetés-sorozat vezetett). Na ennek a kényelmes életnek vége, a Burning Crusade-ben szövevényes küldetés-hálózat és reputáció-farmolás vezet ahhoz, hogy az egyre újabb és újabb helyszínekre beléphessünk. Folyamatábránk az egyszeri friss 70-es szintű karakter útját mutatja be a játék jelenlegi végső ütközetéig, a Hyjal hegyi csata (Warcraft 3 utolsó pálya) újrajátszásához a Caverns of Time-ban. Egy rejtélyes szervezet, az Infinite Dragonflight megszerezte az időutazás titkát a bronzsárkányoktól, és megpróbálják megváltoztatni a történelmet. Miután az összes előküldetéssel végeztünk, minden kulcsot megszereztünk, minden nép tiszteletét kivívtuk, ránk vár a feladat, hogy az emlékezetes csatát megőrizzük olyannak, amilyennek a Warcraft 3-ban ismertük, és tegyünk róla, hogy Archimonde démonfejedelem ne tudja elpusztítani a Világfát...

Kérdés: ha Indiában a tehén szent állat, a tauren vajon micsoda?

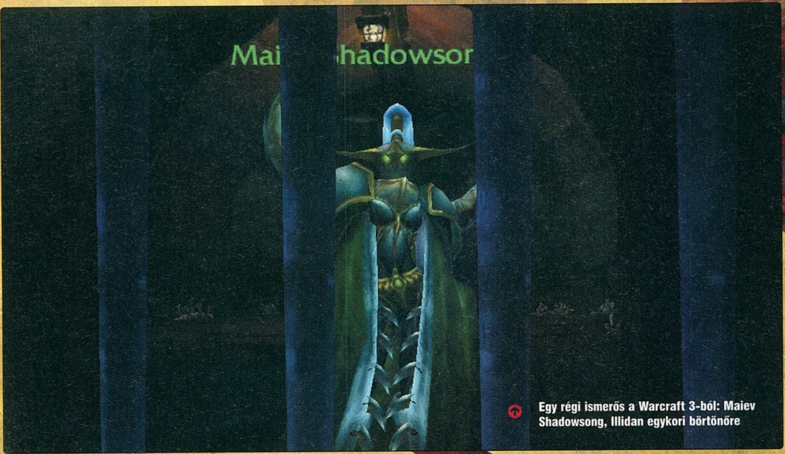
Ékszerek és ékszerészek

A Burning Crusade-ben bemutatkozó új szakma képviselői a bányászat „melléktermékének" számítódrágakövekből dolgoznak (ez mindjárt tippet ad arra is, hogy milyen szakmával érdemes párosítani). A 300-as skill eléréséig (a kiegészítőben az eddigi 300-as felső határ 375-re nő minden szakmánál) főként gyűrűket és nyakláncokat készíthetünk, és 300 fölött jön el a socket-kövek ideje. A kövek különféle plusz tulajdonságokat adnak, és a színüknek megfelelően lehet a socketes tárgyakba behelyezni őket (illetve bármilyen követ bárhova betehetünk, de csak akkor kapjuk meg a tárgy socket bónuszát, ha stimmelnek a színek). A helyzetet bonyolítják a meta gemek, amik csak egy speciális feltétel teljesülésekor fejtik ki a hatásukat – például adott számú, adott színű kő megléte a teljes felszerelésünkben.

instance-t kínál a játékosoknak, ami a valóságban sokkal több: az első négy négy szárnyat, azaz teljesen eltérő, külön instance-t rejt, a Caverns of Time pedig három időutazásra hív.

A Hellfire Citadel lesz az első instance, ahová belépünk: a Hellfire Peninsula közepén tornyosuló erődítményben a démonok által megrontott orkok tanyáznak. Zangarmarsh mocsarába bemerészkedve Coilfang Reservoirt hódíthatjuk meg, ami egy hatalmas tó vize alatt rejtőzik, és leginkább nagák, hidrák, és különféle gombalények népesítik be. Auchidoun romvárosába érve már kezd eldurvulni a helyzet: szellemekkel és démonokkal kell szembenéznünk. Tempest Keep az utolsó négyszárnyú instance, az őrült vérelf herceg, Kael'thas kastélyát csak repülő hátassal lehet megközelíteni, és mechanikus, valamint növényi lényekkel kell szembenéznünk benn. A legnépszerűbbnek ígérkező instance Karazhan, Medivh, az ősmágus elhagyatott tornya, trükkös mágikus csapdákkal, az egykori személyzet és tanítványok szellemeivel. Itt találkozunk a kiegészítő legfantáziadúsabb harcaival: az operaház színpadán például az Óz, a Rómeó és Júlia vagy a Piroska és a Farkas szereplőgárdájával találkozhatunk (és az adott sztorinak megfelelően kell elbánnunk velük, a Gyáva Oroszlánt például félelemvarázs alatt kell

Sajnos Illidan erődje kimaradt a játékból – egy patch-ben kapjuk meg a Black Temple-t


Egy régi ismerős a Warcraft 3-ból: Maiev Shadowsong, Illidan egykori börtönőre

tartanunk, a Bádogembert fagyvarázslatokkal rozsdássá tenni és így tovább), egy másik szobában pedig egy hatalmas sakktáblán zajló harcba kell beszállnunk, a bábukat irányítva.

Az új instance-okra általában jellemző, hogy nem túl hosszúak (a Blizzard tanult a hibájáról, és nem állít 5-6 órát igénybe vevő maratoni kalandokat a játékosok elé), és a főellenfelek elleni küzdelmek mind trükkösek, nyoma sincs a „tank'n'spank" harcoknak: mozogni kell, improvizálni, reagálni.

KARAKTERESEBB KARAKTEREK

Az alap WoW-ban minden karakterosztály nagyjából egy feladatra volt alkalmas, ennek megfelelően az adott feladatra legoptimálisabb cuccokat gyűjtögette – ennek pedig az lett a vége, hogy az egyes kasztok képviselői alig-alig különböztek egymástól. A Burning Crusade legfontosabb újítása az, hogy elmozdul erről a holtpontról, és mindent a karakterek minél nagyobb fokú specializációjának vet alá. Az átdolgozott, új talentágakra építő karakterek egy kaszton belül élesen eltérő játékstílusokat testesítenek meg, nem is beszélve arról, hogy a felszerelésünket a socketek és a jewelcrafting jóvoltából már magunk alakíthatjuk az igényeinknek megfelelően. Nagyon úgy néz ki, hogy az ideális 25-fős csapatban alig-alig lesz két egyformán specializálódott karakter! A különféle kasztok ráadásul az eddigieknél jóval erősebben támogatják egymást (a shadow ágra kiélezett pap a warlock sebzését növeli, és a partitagok manáját tölti vissza, a warlock a mágusoknak ad plusz sebzést, a harcos a csapattagjai életerejét növeli, a sámán a közelharci kasztok sebzését és így tovább) – külön logikai játék lesz úgy összeállítani a partikat, hogy a lehető leghatékonyabban egészítsék ki egymást.

KÉPEK

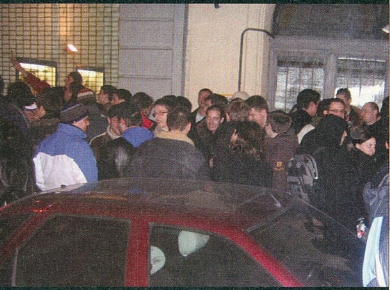
A cikkben szereplő képek egy részét a világ jelenlegi első számú WoW klánjától, a Nihilumtól (www.nihilum.co.uk) kaptuk, köszönet érte!

CSÜLÖKRE!

A játékos-játékos elleni küzdelem eddig a WoW egyik gyengébb pontjának számított, mind játékegyensúly, mind a fejlődés és jutalmazás szempontjából. Előbbivel az volt a fő gond, hogy a csúcsra járatott karakterek közötti harc az óriási sebzések miatt végletesen lerövidült, és így nem sok taktikázásra adott lehetőséget; utóbbinál pedig amiatt panaszkodott

A nagy nap

2007. január 15-ről 16-ra virradó éjszaka, éjfél után egy perccel Európában, Észak-Amerikában és Ausztráliában több mint ötezer játékbolt nyitotta meg a kapuit egyszerre (ami az időzónák miatt valójában nem volt egyszerre, de kicsire nem adunk), hogy utat engedjen a Burning Crusade-re éhező játékosok százezreinek. A szám nem túlzás: a Blizzard bejelentése szerint a megjelenés napján közel 2,4 millió példány fogyott a kiegészítőből (ami főként annak fényében döbbenetes, hogy a nyolcmilliós játékostábor több mint fele kínai , illetve koreai illetőségű, ahol még meg sem jelent a játék).



Kis hazánk sem maradt ki a „midnight madness" őrületből, Budapesten több bolt is éjfélkor nyitott az őrületes érdeklődés miatt (Magyarországon ilyet eddig csak Star Wars filmek és Harry Potter könyvek bemutatója apropójából szerveztek, játék miatt még soha). Természetesen egy ilyen buliból a PC Guru stábja sem maradhatott ki; bár azt hittük, fel vagyunk készülve mindenre, minket is meglepett fél 12-kor a belvárosi játéküzlet előtt fagyoskodó kb. 4-500 fős tömeg látványa. Voltak, akik több száz kilométerről utaztak Budapestre, és már este nyolckor beálltak a sorba, hogy az elsők között vehessék kézbe hónapokkal előre lefoglalt és kifizetett példányukat... Az igazán súlyos a történetben az, hogy még ezzel is kispályások vagyunk: Németországban megesett, hogy nyolcezer (!) rajongó gyűlt össze egy szupermarket előtt az éjféli nyitásra!

A worgenekkel, vagyis farkasemberekkel eddig nemigen gyűlt meg a bajunk a WoW-ban. A kulcsszó eddig...

mindenki (jogosan), hogy a rendszer inkább jutalmazza a PvP-re fordított beteges mennyiségű időt, mint a harcokban felmutatott tehetséget. Nos, a Burning Crusade mindkét problémából kiutat kínál. Az új cuccokba öltözve mindenkinek irtózatos mennyiségű HP-ja lesz, míg a tűzerőnk messze nem növekszik ilyen ütemben, plusz bemutatkozik az új, Resilience nevű tulajdonság, ami a bekapott sebzést, illetve magát a találat esélyét csökkenti. A harcok így lassabbak lesznek, így több a lehetőség a trükközésre. Az arénákban (ami nagyjából a Diablo ladderének felel meg) nem kell feltétlenül éjjel-nappal játszanunk, ahhoz hogy az élre kerüljünk (elég, ha „csak" azt a heti 20-25 meccsünket megnyerjük...), és ha csak kikapcsolódásként, hébe-hóba PvP-zünk, akkor is összekuporgathatjuk a jutalom cuccokra valót, legfeljebb sokáig tart (a régi rendszerben veszítettünk a pontjainkból, ha egy hetet kihagytunk a PvP-zésből).

24 óra alatt 2.4 millió példány fogyott el a játékból - és Kínában még meg se jelent...

70 UTÁN IS VAN ÉLET!

Anno az alap WoW-ban, amikor az ember elérte a 60-as szinthatárt, kicsit elanyátlanodva pislogott körbe a világban, hiszen alig akadt számára új kihívás, további fejlődési lehetőség. Persze a menetrendszerű patch-ek mindig hoztak egy újabb adag kihívást a legfelkészültebb, legjobb klánok számára is, de ezekkel általában hamar végeztek a hardcore rajongók, és nekiálltak unatkozni. A Blizzard tanult ebből, és a Burning Crusade-et már nagyon okosan úgy tervezte meg, hogy hosszú és kacskaringós, kemény kihívásokkal tűzdelt út álljon még a friss hetvenes karakter előtt. Először is ott vannak a már említett reputációk, amiket nemcsak azért érdemes minél magasabbra tornászni, hogy hozzáférhessünk az egyes frakciók tápos tárgyakat és recepteket árusító kereskedőihez. Kellően magas reputációval nyílnak meg ugyanis csak a fejlődés közben már meglátogatott instance-ok heroic módú változatai: ugyanaz a helyszín, csak sokkal erősebb ellenfelekkel, és természetesen csábítóbb zsákmánnyal. A heroic módú kalandokon vezet át az a hosszú küldetéssorozat, aminek a végén találkozhatunk a Burning Crusade igazi főellenfeleivel, és 25-fős csapatunkkal legyőzhetjük Gruult, az ogre királyt, Magtheridont, a démon-

Netherspite, a szellemsárkány Medivh tornyában, Karazhanban próbálta megvédeni az ősmágus kincseit a hősöktől. Sikertelenül.

herceget, Lady Vashj-t, a nagák királynőjét, Kael'thast, a vérelfek áruló fejedelmét, s végül eljussunk – Illidan híján, amiről mindjárt lesz majd szó – a végső összecsapásig. Ez nem más, mint a Warcraft 3 legendás utolsó pályájának újrajátszása, ahová a Caverns of Time barlangján keresztül, időutazással jutunk el (miután hasonló időutazós kaland keretében megszöktetjük az ifjú Thrallt a rabszolgaságból, és segítünk Medivh-nek megnyitni a Dark Portalt), és legyőzzük a Világfa elpusztítására törő Archimonde-ot, a Lángoló Légió démonseregének vezérét.

YOU'RE NOT PREPARED!

Merőben szokatlan a Blizzardtól, hogy egy játékának megjelenése az eredetileg bejelentett időponthoz képest csupán 1-2 hónapot késsen – ennek azonban a Burning Crusade esetében az volt az ára, hogy több dolog kimaradt belőle, amit eredetileg beletervezték. A legkínosabb, hogy az egész kiegészítő főellensége, az intro moziban a gyűlölettől remegő hangon a játékos felkészültségét firtató Illidan Stormrage (A Warcraft 3 egyik legnépszerűbb alakja) egyelőre kimaradt a játékból, mert erődjével, a Black Temple-lel egyszerűen nem lett kész határidőre a designer-teszter csapat. Persze lesz mivel foglalkoznunk, mire a Fekete Templom ostromára késznek érezzük magunkat (addigra valószínűleg egy patch be is teszi a játékba), de ez akkor is gáz kicsit. Hasonlóképpen járt a trollok erődje, Zul'Aman is, továbbá még mindig nem tudhatjuk meg, mik is a legkorábbi béta verziók óta emlegetett hero classok, továbbra sem lehet a karaktereknek vagy a klánoknak saját háza vagy erődítménye; és ha már a klánoknál tartunk, azok sajnos továbbra sem jelentenek többet egy szimpla közös chat-csatornánál (pedig mennyi remek ötletet lehetne lopni például a City of Heroesból ezen a téren…). Továbbra sincsenek éppen tökéletes formában a szerverek, bár a lag, szerverleállások, -újraindítások mennyisége szerintem ezért bőven az elviselhető határon belül van.

„THERE IS NO IRL, JUST AFK"

A Burning Crusade a Blizzard szokásos formáját hozza: sok kisebb-nagyobb változtatás az alapjátékhoz képest, mind-mind jó irányban; és elképesztő mennyiségű új tartalom, amiben a heti egy-két órára benéző kocajátékostól a világelsőségre hajtó klánokig mindenki megtalálja a magának való kihívást. Tulajdonképpen a Burning Crusade tükrében látja csak az ember, hogy mennyire tökéletlen volt maga az alapjáték. Talán kicsit nehéz lesz elsőre hozzászokni a sok ismeretlen dologhoz, nehéz lesz kidobálni azokat a fegyvereinket-tárgyainkat, amikért ano hetekig-hónapokig küzdöttünk, és jó időbe fog telni, mire az új varázslatok, képességek, és talentfák között megtaláljuk a számunkra ideális játékstílust és specializációkat… De egy biztos: a Blizzard ismét nagyot alkotott, és megerősítette a World of Warcraft helyét az online RPG-k trónján. 98%. Év Játéka. Köszönjük!

28 órával később...

Vajon mennyi idő kell majd a legelszántabbaknak, hogy elérjék a hetvenes szintkorlátot? Egy hét? Öt nap? Erősen zajlott a találgatás a megjelenés környékén, hogy mennyi idő alatt, és hogyan lehet majd a leggyorsabban eljutni 60-ról 70-re – hogy aztán a képzeletbeli verseny győztese a legmerészebb tippelőket is megdöbbentse. Gullerbone, egy 24 éves francia srác egy gnóm mágus karakterrel 28 óra (!) alatt lépte meg a tíz szintet. A béta tapasztalatai alapján óráról-órára kidolgozott, optimalizált terv szerint haladt, és Európa egyik legerősebb klánja, a Millenium negyvenfős legénysége segítette. Hősünk a „15 perc hírnév" mellett saját bevallása szerint azért vágott bele a dologba, mert gyorsan akart végezni a szintezéssel, hogy aztán indíthasson egy sámán karaktert…

pc guru

GRAFIKA	09	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	10	

Szubjektív leszek: a Burning Crusade-del felturbózott World of Warcraft jelenleg a világ legjobb játéka, platformoktól függetlenül. Nem tökéletes, lehetne még ennél is jobb, de így sem ér a közelébe semmi.

HANCU

PRO: Rengeteg új tartalom a kocajátékosoktól a profikig mindenkinek, okos változtatások mindenjátékelemben

KONTRA: A klánok kezelésén és a szakmákon lenne még mit fejleszteni, a szerverek sem tökéletesek...

9.8

ÖSSZEGZÉS: A kiegészítő méltó az alapjátékhoz és a Blizzard hírnevéhez. Nagy csoda kellene hozzá, hogy számunkra ne ez legyen az Év Játéka...

GÉPIGÉNY: P3 800 MHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 10 GB HDD, internet-kapcsolat, WoW alapjáték

WORLD OF WARCRAFT	97/
D&D ONLINE	70/
EVERQUEST 2	78/

World of Warcraft szlengszótár

A WoW-szleng természetesen sokkal szerteágazóbb, mint hogy itt egy-két oldalban megtanítsunk rá bárkit is (ráadásul naponta születnek új és új szavak), de egy rövid áttekintést – minden betűvel egy szleng-kifejezés – adhatunk, hogy WoW-újszülöttek legalább minden harmadik szót megértsék egy átlag beszélgetésből…

X X X

a mint alt: A játékos másodlagos karaktere, amivel a fő karakter (a main) mellett, a változatosság kedvéért játszik az ember. Speciális alfaja a bank alt, amit a fő karakternél már nem elférő tárgyak tárolására tart az ember.

b mint bur: Hordás karakter ezt látja, ha az ally oldalon valaki a „lol" („laughing out loud", vagyis röhögés) szócskát kiabálja. Fordítottja, a hordás röhögés ally fordítása, a kek.

c mint corpserun: Ha a karakterünk meghal, a szellemvilágban a temetőtől vissza kell futnunk a testünkhöz, hogy feltámadjunk. Ez a futás a corpserun.

d mint ding: Így jelenthetjük be a klánunk chat csatornáján, hogy szintet léptünk (és fogadhatjuk a gz, azaz „gratulálok" válaszokat). A szó egyébként arra a hangra utal, amivel a mikrohullámú sütő jelzi, hogy elkészült a kaja.

e mint epix: A játék legritkább és legerősebb (már ha az igazán ultradurva, legendary kategóriát nem számítjuk) tárgyainak gyűjtőneve, más néven purplz. Minél több az epixed, annál nagyobb ember vagy.

f mint farm: Nem sok kihívást nyújtó ellenfelek ipari mennyiségű levadászása, vagy egy bizonyos tárgy monoton gyűjtögetése, más néven grind. Unalmas, nem kis kitartást és lelkierőt követelő feladat – bár a helyzet a BC-vel javulni látszik, még mindig többször van az ember rákényszerítve, mint kellene.

g mint gank: Teljesen esélytelen, nálunk sokkal gyengébb, sérült, éppen mással harcoló, vagy számbeli hátrányban levő karakterek megölése. A PvP szerverek igazi ízét, a játék feszültségét az adja, hogy bármikor leganlkelhetnek – de ha úgy tartja úri kedved, te is gankelhetsz másokat.

h mint healbot: Olyan karakter, akinek csapatban kizárólag a gyógyítás a feladata. Kevés ember van, aki igazán élvezi ezt a szerepkört, ezért a megbízható, jó healbot igazi kincs minden klán számára.

i mint imba: Imbalanced, azaz kiegyensúlyozatlan. Többnyire nem ebben az értelemben használják, hanem kiemelkedő teljesítmények, nagyon erős tárgyak, varázslatok, képességek, extra durva ellenfelek jellemzésére. Ha valami valóban imba, azt nerfelni kell, vagyis gyengíteni.

j mint JC: John Carmack monogramja a Burning Crusade új foglalkozását, a jewelcraftingot, vagyis az ékszerész szakmát takarja.

k mint kite: Harci taktika, aminek lényege, hogy az ellenfelet lelassítjuk, és miközben üldöz bennünket, futás közben, a biztonságos távolból sebezzük. A kite-olás igazi mesterei a huntardok, vagyis vadászok.

l mint L2P: „Learn to Play" – univerzális sértés, amivel beszélgetőpartnerünk játékbeli képességeit gyalázzuk, és felsőbbrendűségünk biztos tudatában ajánljuk, hogy tanuljon meg játszani, ahelyett hogy a drága időnket rabolná.

m mint MT: Main Tank, a csapat egyik legfontosabb tagja, az elsődleges tank, aki felfogja az ellenséges szörnyek ütéseit, miközben a gyógyítók életben tartják, a dd-k (damage dealer, vagyis sebző karakter) pedig kivégzik az ellenfeleket.

n mint ninja: A leggyűlöltebb figura a játékban, aki ellopja mások elől a zsákmányt. Nem igazán érdemes ninjázni, hiszen mindenki utálni fog érte, mégis vannak, akiket megszédít a könnyen megszerezhető epix…

o mint OOM: Out of Mana, vagyis a karakter kifogyott a manából, nem tud varázsolni, nincs se gyógyítás, se sebzés, se semmi. Az ilyen esetekből lesz rövid úton wipe.

p mint pug: Pickup Group, vagyis spontán összeállt csapat, ahol a tagok nem ismerik egymást, nem kommunikálnak, nincs előre megbeszélt taktika, csak improvizáció. Egy pugnak szinte semmi esélye nincs harcban premade, azaz előre összeállított, összedolgozó csapat ellen.

q mint QQ: Ez egy smiley, két könnyező szemet ábrázol (kell hozzá némi fantázia, hogy ezt belelásd...), ennek megfelelően „sírás" értelemben használjuk, pl: QQ more noob! („Sírj csak, pancser!"), vagy Less QQ, more pewpew! („Kevesebb sírást, több akciót!").

r mint reroll: Ha valaki új karaktert kezd (nem altot, hanem olyat, amit a fő karakterének szán, amivel a legtöbbet játszik), arra mondják hogy rerollozik, vagyis újrakezdi a pályafutását.

s mint sheep: A mágus kaszt egyik leghasznosabb trükkje, amivel időlegesen birkává változtat egy ellenfelet. A cc, vagyis crowd control tulajdonságok mintapéldája, amivel egy ellenfelet időlegesen kivonunk a harcból, hogy a többivel tudjunk foglalkozni.

t mint trash: Eredetileg hulladékot jelent, a WoW-ban egyrészt a semmire nem jó, kereskedőknek fillérekért eladható tárgyakat (vendor trash), illetve a nagyobb ellenfelek között tenyésző kisebb szörnyeket (trashmob) jelöli.

u mint UD: Undead, vagyis élőhalott, a Horda oldalának legnépesebb faja. Az Alliance oldalon mélységes közutálatnak örvendenek.

v mint vent: Ventrillo, a játék közbeni hangkommunikációt lehetővé tevő külső program. Nincs igazán hatékony csapat vent, vagy TeamSpeak nélkül.

w mint wipe: Ha a csapat összes tagja meghal, az wipe – szomorú dolog, mert lehet nekiállni feltámasztgatni, regenerálódni, újra feltenni a támogató mágiákat, és elölről kezdeni a harcot az ellenféllel, amin wipe-oltunk.

x mint X-server: Szerverek közötti esemény, két fajtája van, az X-server transfer, amikor egy karaktert költöztetünk két szerver között (ez pénzbe kerül), a másik az X-server battleground, vagyis az olyan PvP csata, ahol más szerverekről való társakkal és ellenfelekkel mérjük össze magunkat.

y mint yell: Kiabálás. A /yell parancs után beírt szöveg a környéken tartózkodó összes karakter képernyőjén megjelenik – hacsak nem életbevágóan fontos, udvariatlanság sűrűn benépesített területeken yellezni.

z mint zerg: A Starcraft kedves bogárszerű lényeiről elnevezett harci „taktika": mindenki ész nélkül ráront az ellenségre, és tüzel, ahogy csak a csövön kifér. Általában akkor szokás zergelni, ha a taktikánk már összeomlott, meghalt pár kulcsember a csapatban, de az ellenfélnek már nagyon kevés az életereje.

x x x

A Burning Crusade rengeteg új rövidítéssel, gúny- és becenévvel gazdagította a WoW-szlenget, amelyek közül a legnépszerűbb Illidan pillanatok alatt örökzölddé vált egysorosa az intro moziból. "You are not prepared!", ordítja a féldémon a játékos arcába a gyűlölettől eltorzult hangon, és nem is sejti, hogy ezt a rövidke mondatot hány és hány esetben fogják felhasználni a rajongók, a lehető legkülönfélébb élethelyzetekben. Például most - You're not prepared! - vége a cikknek. Ugye megmondtam...?

A nyolcadik utas az unalom

írta · Nightbagoly

MAELSTROM

fejl. > KDV Games k. > Codemasters web > www.codemasters.co.uk

A KDV Games neve sokak számára ismerősen csenghet: nekik köszönhetjük a minden elemében formabontó Perimetert. A cég két dologról lett híres: olyan játékokat ad ki, amelyeknek címét leírni és megjegyezni is nehéz, másrészt akkorát buktak az előző műveikkel, hogy valóságos csoda az, hogy újra engedték őket fejleszteni...

A Maelstrom története szerint a Föld kis híján elpusztult. Kiaknáztuk a lehetőségeket, aztán – miután rádöbbentünk, hogy nincs többé mit kihasználni – egymás torkának estünk: repkedtek az atombombák, fröcsögött a vér, puttyogtak a lézerpuskák. Egy szó mint száz, jó nagy slamasztikába kerültünk. A víz lett a legértékesebb erőforrás: az anyag, amiért élned, halnod kell. Az életben maradtak egy csoportja természetesen rádöbbent, hogy a másik bagázs is akar H_2O-t, így hát uzsgyi, ismét elkezdték egymást mardosni; pedig a világűr végtelen sötétjéből éppen bolygónk felé araszolt egy idegen faj, akiket a Starcraft protossaiból és főképp zergjeiből verbuváltak. Ők pedig bármit megtennének, hogy megkaparintsák a bolygónkat, ami már éppen hogy csak alkalmas az életre.

MAD MAX ATTACKS FROM MARS!

Kellemesen kusza és logikátlanságokkal alaposan átszőtt történetet sikerült összehoznia a készítők által felbérelt neves (?) írónak, James Swallow-nak. Annyira azért ne essünk pánikba, valamennyire sikerül majd kibogozni a szálakat

Ascension Industries

Az Arlan Khan vezette Ascension a legfejlettebb nép a játékban: robotjaik segítségével anélkül szállhatnak harcba, hogy embert veszítenének, miközben ügyesen megtervezett fegyverekkel és taktikával agresszívan támadnak. Fejlett technikájukkal képesek megváltoztatni az őket körülvevő talajt, épületeiket pedig percek alatt járművé alakíthatják, hogy gyorsan elpucoljanak, ha nagy gond lenne. Másodlagos nyersanyaguk a DNA, bányászással juthatnak hozzá.

PC GURU VIDEO a DVD-n!

ALIENS

A kakukktojás-faj: az űrből jöttek, és nagyon sokan vannak. Tojásaik remekül alkalmazkodnak a földi körülményekhez, szörnyetegeik kegyetlenek, és iszonyatosan sokan vannak. A túlerő, és az elszántság a fegyverük. Technikai fejlettségüket különböző lényekkel pótolják, így érve el azt, hogy gépek nélkül is veszélyesek legyenek. Másodlagos nyersanyaguk a biomass, gyűjtögetéssel jutnak hozzá.

menet közben – méghozzá a játék motorjával elmesélt videók segítségével. Na, meg is találtuk az első orbitálisan nagy hibát a programban: butaság volt ráereszteni erre a motorra egy ilyen feladatot. Már láthattuk a Warcraft 3-ban, sőt a közelmúltban megjelent Heroes 5 is bebizonyította, de a fejlesztők nem tanulnak: a jelenlegi stratégiai játékok grafikai motorjai egyelőre még nemigen alkalmasak arra, hogy történetet meséljenek el. A Maelstrom esetében sincsen ez másképpen: valami bődületesen szánalmasan festenek az átvezető mozik, a hozzájuk tartozó, el-elcsúszó ajakszinkronnal együtt is. Megmagyarázom: a készítőbrigád nem pepecselt azzal, hogy precízen lemodellezze a beszélő katonákat, de azért azt sem akarta, hogy olyan kellemetlen helyzetbe kerüljenek, hogy a sajtó azt szajkózza a termékükről: igénytelen munka, ezért aztán adtak is ajakszinkront, meg nem is. A modellek szája ugyan mozog, de nem a szövegekhez igazodik, inkább csak afféle előre definiált módban jár, egészen addig, amíg tart a párbeszéd... Jó, nem mondom azt, hogy a programnak emiatt kell megbuknia, de kérem, 2007-et írunk, valaki felébredhetne már ott a KDV-nél. Amúgy – hogy egy huszárvágással visszakanyarodjak a témához – a játék hangulata bőven megüti a „nem rossz” mércét. Nem azt mondom, hogy nem láttuk még minden elemét és fordulatát ezer másik programban, pusztán azt, hogy a nyilvánvaló lopások inkább megdobják a hangulatot, semmint elvennének belőle. Erre rájönnek a játékban felüdülésként ható párbeszédek, meg a megkedvelhető szereplők, és ott tartunk, hogy a történet, illetve a program háttere nem is áll anynyira gyenge lábakon, mint azt először hittük.

A kopár táj nem bug, hanem feature!

Vadiúj vadnyugat: a lánykának ugyan kisebb a fegyvere, de nagyobb a célpontja...

GRAFIKÁZGATÁS

Külcsín terén sem teljes mértékben rózsás a helyzet: adva van egy szinte minden elemében elpusztítható és a terraformálás képességnek hála manipulálható környezet, gyönyörű fény- és árnyékhatások, pompásan megvalósított effektek, egyszóval minden, ami szem-szájnak ingere lehet – erre pedig rájön a kissé ostoba design, és a rusnya modellek tömkelege. A stratégiai résszel talán nincs is túl nagy probléma – a motor tökéletesen dombotít, nagyobb járműveink vidáman lökdösik félre a tereptárgyakat, fákat, épületeket, egy szó, mint száz: felülnézetből (tartva a tisztességes távolságot) akár még azt is mondanánk, hogy egész frankón néz ki a cucc. Azonban két hibát ne kövessünk el: egyrészt ne

zoomoljunk be nagyon, mert akkor megpillantjuk a tangabugyis felkelőt minimális poligonból összehegesztve, valamint a világ minden kincséért se váltsunk TPS nézetbe. A készítők valamilyen ördögi sugallatra hallgatva beültettek egy akció-nézetet is a programba, ami bizony nagy kár volt. Nem kicsit, nagyon, hogy a klasszikus szónoki fordulatot idézzem. Először is: ennyire közel kerülve a játéktérhez már kiütköznek az igénytelen, elnagyolt modellek, és a még náluk is igénytelenebb, és elnagyoltabb textúrák. Persze, a rombolhatóságnak és terraformálásnak ára van – de könyörgöm, miért kell direkt megmutatni a játékosoknak, hogy mennyire gyenge a motor többi része?

Hangok terén már nem ennyire veszélyes a helyzet: egyrészt kitérnék a zenére, ami az utóbbi öt-tíz év legjobban sikerült alkotásai között van, már ami a játékokat illeti. Hihetetlenül alányom az atmoszférának, nagyon jól sikerült, a világ hangulatától ugyan elütő, ám a grafikai stílussal együtt maximálisan kielégítő muzsika szól a háttérben. Ez az a pont, amibe egyszerűen nem tudok belekötni – ahogy nehéz volna a szinkronszínészek teljesítményét is ócsárolni. Lehet, hogy az író által megalkotott – ezáltal az átlagnál talán embe-ribbnek ható – párbeszédek teszik, de az egymást ugrató, az embereiket óvó főhősök nagyon hitelesen hangzanak. Nem úgy, mint a hangeffektek: egyrészt az ehhez tartozó stáb valószínűleg úgy döntött, elég az ötvenes-hatvanas években futó „jönnek a szörnyek” filmekből összeszedni mindent, amit csak lehet, másrészt – valószínűleg a TPS nézet miatt – az egész csak akkor hallható, ha teljesen rázoomolunk a terepre. Ekkor bizony dübörög, aminek dübörögnie kell, cserébe sokkol a látvány. Ésszerű kompromisszum pedig ebben az esetben sajnos nem létezik.

DEJA VU

Elérkeztünk ahhoz a részhez, ami a legfontosabb lenne, mégis a legkevesebbet lehet beszélni róla a Maeltrom kapcsán: a játékmenethez. Első ránézésre úgy tűnik, a program egy három különböző fajt (a Remnantsok, akik alacsony technikai felszereltséggel, de lélekkel küzdenek; az Ascension Industries, a high-tech gépekkel felszerelt helyi főellenség; valamint a misztikus-nyálkás, tojásrakó idegenek) felsoroltató hagyományos RTS. Aztán amikor másodszorra rátekintünk, rádöbbenhetünk, hogy mennyire jó volt az első benyomás: a program tényleg egy minden ízében teljesen hagyományos RTS játék.

A történetben „izgalmas” missziók között megismerkedhetünk az irányítással, az építkezés me-

Az idegenek ravasz módon indián napszimbólumokat rajzolnak a földre hogy jól összezavarjanak

netével, a nyersanyag-lehetőségeinkkel meg az irányítással – én az előbbire térnék ki. Szóval van egy általános erőforrás – ez a víz, ami mindenkinek szükséges. Valamint van egy másik, ami kevésbé általános, fajonként változik. Ez persze nem változtat semmin – az alapfelállás ugyanaz, csak az egyik csoportnál mondjuk DNA-nak hívják, és bányászni lehet, a másiknál meg Salvage-nak, és magától terem. Innentől fogva megy minden a megszokott kerékvágásban: a fejlesztő előző játéka, a Perimeter azért bukott meg, mert annyira újító volt, hogy senki nem tudott vele mit kezdeni – most a Maelstorm a ló túlsó feléről integet, és gyakorlatilag annyira a régi, bevált klisékre épít, hogy... nos, hogy

KDU

A fejlesztőcsapat jelenleg a Perimeter 2-n dolgozik nagy erőkkel. Megjelenési dátum, és egyéb infó a játékról nincs, mi kíváncsian várjuk.

Remmants

A régebben a hadseregnél szolgált James Buchanan generális vezetésével a felkelők maroknyi csapatát ismerhetjük meg a Remnantsok által. Technikai színvonaluk veszélyesen alacsony, a túlerő helyett inkább a gerillaharcra, és a bujkálásra helyezik a hangsúlyt. Nem élvezetből, hanem a túlélésért harcolnak – ebben rejlik az erejük. Másodlagos nyersanyaguk a Salvage: automatikusan, illetve elhullott egységekből jutnak hozzá.

ezzel se nagyon fogunk tudni mit kezdeni. Amint elindul egy játék, elkezdődik a főépület építése, a bázis tutujgatása, egységek gyártása, nyersanyaglelőhelyek felkutatása, majd az ostrom, illetve a védekezés, a végén pedig az nyer, aki lepofozta a másikat (ismeritek a mondást az erősebb kutyáról...) vagy, aki elfoglalta az összes vízlelőhelyet a pályán (és előtte természetesen úgy istenesen lepofozta a másikat). Ennyi: tipikus rókabőrnyúzás folyik, legalábbis a két emberi faj esetében mindenképpen. A harmadik, az idegenek adhatnának némi új életérzést – de nem teszik, hiszen a zergeket a Starcraftból mindenki ismeri, ha pedig párosítja ehhez szintén ugyanonnan a Protossok hangjait, máris megkapta, amit várhatott. Jó, persze, a PR szöveg most is megy, miszerint három faj, három különböző játékstílus, de akkor is: egy mai RTS-től többet várna az ember. Lényegében ugyanis ugyanazt csináljuk, amit a Dune 2-ben ezer éve, csak az egyik fajjal robotokkal, a másikkal meg gyalogosokkal, esetleg nyáladzós idegenekkel.

Vannak aztán hősök is, akik tapasztalati pontokat kapnak, később pedig ezekből különböző, speciális képességeket vásárolhatnak – de ezt is láttuk már százszor. A TPS nézet az egyetlen valamirevaló ötlet az egész programban; a kivitelezése viszont nem sikerült túl fényesre. Lényegében az „End" billentyű megnyomásával a kamera a kijelölt egységünk mögött terem, hogy a tipikus WASD plusz jobb és balklikk segítségével nekiindulhassunk mészárolni. Ilyenkor használhatjuk a már említett szintlépésnél kifejlesztett extrákat (ha hőst szálltunk meg, hatékonyan irthatjuk az ellenséget), éppen csak minek, mert egyrészt ilyenkor a látvány a motor ködösítése miatt maga a rettenet, másrészt pedig körülbelül annyira hatékony, mint amennyire a Dungeon Keeperben volt a hasonló lehetőség. Magyarán szólva egy szép (?!) dísz, hogy ezt is rá lehessen írni a dobozra, igazi funkciója azonban nincs – ha csak nem abban reménykedtek a fejlesztők, hogy ezzel sikerül az akciójátékok szerelmeseit is a cucc mellé csábítani.

Végül jöjjön a szokásos, cikk végi értékelés, amivel mindig bajban vagyok – most is. Egyrészt ott van egy elemeiben korrekt (terraformálás, rombolhatóság), ám részleteiben igen csak elnagyolt grafikus motor, remek zene, pár értékelhető ötlet, és egy rakás unalomig ismert, és alkalmazott sablon, ami meg pont magában a játékmenetben jelentkezik – és ha maga a játék az, ami unalmas, akkor a többit megette a fene.

pc guru

GARFIKA	07
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	05

Akció-RTS remek zenével, kicsit talán sablonos, de hangulatos világgal, csak éppen ötletek, és zseniális isteni szikra nélkül. Afféle egyszer használatos játéknak tűnik.

NIGHTBAGOLY

PRO: Teljesen rombolható táj, iszonyatosan jó zene.

KONTRA: Unalomig ismert játékmenet.

6.5

ÖSSZEGZÉS: A Perimeter túlságosan is sokat akart újítani, a Maelstorm túl keveset. Talán legközelebb meglesz az arany középút...

GÉPIGÉNY: P4 2.4 GHz, 512 MB RAM, 4,5 GB HDD, 64 MB VRAM

PERIMETER	75/
EMPIRE AT WAR	88/
UFO AFTERLIGHT	75/

War Front: Turning Point

fejlesztő > Digital Reality kiadó > 10Tacle web > www.war-front.de írta · RBaly

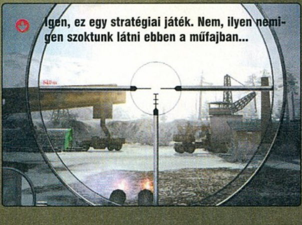
A Digital Realityt remélem, nem kell különösebben bemutatnom senkinek. A legrégebbi múltra visszatekintő magyar fejlesztőstúdió 1994-ben, Amnesty Design néven kezdte munkásságát, majd az évek során megannyi nagy névvel örvendeztette meg a játékosokat, az Imperium Galactica sorozattól, az Afrika Korpson át a Haegemoniáig.

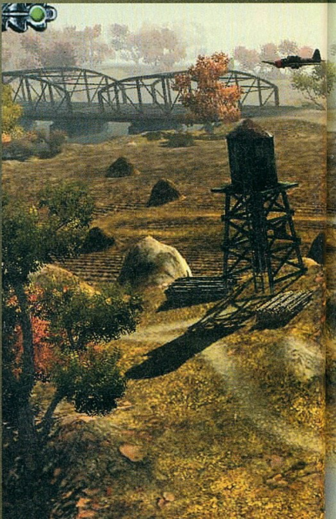
A második világháború, mint feldolgozandó téma töretlen népszerűségnek örvend továbbra is, főleg a digitális műalkotások területén. Ugyan a történelem egyik legnagyobb szégyenfoltja örök tanulságként szolgál az utókor számára, az tagadhatatlan tény, hogy az ellenségeskedés valamilyen szinten belénk van égetve. Persze addig semmi gond nincs, amíg a gazdasági növekedésért kierőszakolt háborúkat a népesség túlnyomó (békésebbik) része egy karosszékben, a monitor előtt vívja meg, ártó szándék által nem vezérelve, maximum billentyűzetellenes támadásokat váltva ki egymásból. Ez az okfejtés azért jött ki belőlem, hogy valamilyen szinten oldjam azt a bennem lévő kettős érzést, hogy míg a háborút amennyire elítélem a való életben, a játékokban olyannyira szeretem – mosva kezeimet Jack Thompson és társai által kreált mindennemű baromság elől...

Az előző bekezdés okoskodása alatt a War Front készségesen feltelepült a szerkesztőségnek dedikált lemezről. A játék, mint az már kitalálhattátok, a második világháborúba kalauzol el bennünket – ám mielőtt bárki csömört kapna ezt olvasva, leszögezem, hogy ez csupán a hátteret szolgálja, a War Front jócskán túlmutat a történelemkönyvek béklyóin.

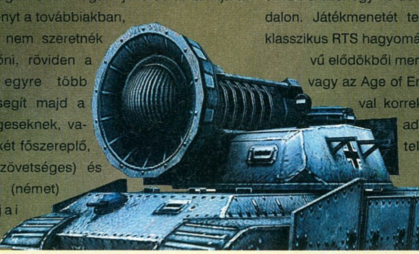
A FORDULÓPONT

A játék konfliktusa ugyanúgy alakult ki, mint ahogy azt anno megtanultuk. A világválságban megrengett világ épp kezdett talpra állni, Amerika bebetonozta gazdasági erejét, a németek meg továbbra sem tudtak mit kezdeni hatalomvágyukkal. Utóbbi miatt, Hitler tömeghipnózisával megfejelve elkerülhetetlenül kitört a második világháború. A kulcsmomentum, ahonnan a történések más irányt vesznek, a brit megszállás idején következik be. A németek beveszik Londont, majd speciális bázist hoznak létre, ahol az elnyomáshoz szükséges szuperfegyvereiket gyártják. A teán nevelkedett derék helybéliek önmaguk képtelenek orvosolni a helyzetet, így amerikai segítséghez fordulnak. Az Egyesült Államok hasonló futurisztikus haditechnikával rendelkezik, mint a germán srácok, és a demokráciát mindig szem előtt tartó nemzet készségesen


Igen, ez egy stratégiai játék. Nem, ilyen nemigen szoktunk látni ebben a műfajban...



a szigetország segítségére is siet (tehát szó sincs semlegességi nyilatkozatról). A fordulópont után indul a játékbeli kampánysorozat, bármelyik felet válasszuk is. A történet további alakulását a két szembenálló fél hadseregeiben ténykedő hősök által, átvezető videók képében fogjuk megismerni. Megannyi fordulat tarkítja a cselekményt a továbbiakban, melyeket nem szeretnék előre lelőni, röviden a lényeg: egyre több nemzet segít majd a szövetségeseknek, valamint a két főszereplő, Lynch (szövetséges) és Hellmann (német) kalandjai egy ponton öszszefonódnak – de hogy mindez miért is történik, annak kiderítését rátok bízom.



Annyi biztos, hogy az alternatív elképzelés remek alapot szolgáltat a játékhoz, és a megtörtént eseményektől való elrugaszkodás garantálja azt, hogy egyáltalán ne tudhassuk előre, mi vár ránk a hadjárat során, maximum sejteni lehessen várható fordulatokat.

HADJÁRAT

A választható három játékmódból a hadjáratot elindítva tizenegy küldetés vár ránk mindkét oldalon. Játékmenetét tekintve a War Front a klasszikus RTS hagyományokra épül. A nagynevű elődökből merít elemeket, mint a C&C vagy az Age of Empires, és ezek arányával korrekt módon bánik. A feladatunk többnyire a terep teljes megtisztítása, de lesznek védekező és kommandós misszióink

Majdnem Star Wars: (harmadik) birodalmi lépegetők már vannak...

Háború másképp

Az alternatív, „mi lett volna ha…" felütésű történeteknek különösen kedvelt témája a második világháború – sőt tulajdonképpen néhány „Napóleon nem bukott el", illetve „A déliek nyerték az amerikai polgárháborút" ötleten alapuló regény és film mellett szinte kizárólag világháborús sztorikat találunk ebben a műfajban. A leghíresebb az 1966-os brit film, a Harmadik Birodalom, amiben a nácik megnyerik a világháborút, és megszállják Angliát. Hasonló az alapfelállása Philip K. Dick híres regényének, az Ember a fellegvárból-nak is, csak ott a cselekmény a német-japán megszállás alatt nyögő Amerikában játszódik. A játékok, vagy hogy még közelebb tapogatózzunk a War Fronthoz, az RTS-ek világában sem ismeretlen az alternatív világháborús történet. A műfaj egyik nagy klasszikusa, a Red Alert sztorija abból indul ki, hogy Einstein feltalálja az időgépet, amit felhasználva a szövetséges hatalmak 1924-ben megölik Hitlert; amivel csupán annyit érnek el, hogy a világháborút húsz év múlva a sztálini Szovjetunió robbantja ki…

WAR FRONT TURNING POINT

A háború vége?

A második világháború évekig, sőt évtizedekig tuti nyerő témának számított, ha stratégiai játékokról volt szó. A Panzer General nyomán először a körökre osztott műfajban, majd a Sudden Strike-kal kezdve RTS-ben is óriási dömpingnek lehettünk tanúi. A világháborús stratégiáknak hagyományosan főként Európa, azon belül is a német piac volt az első számú célcsoportja, most azonban úgy tűnik, a németek kezdenek beleunni történelmük eme sötét szakaszának állandó újrajátszásába. Azt beszélik, egyre kisebb az érdeklődés a műfaj iránt – még a zseniális, Év Játéka díjakat sorozatban nyerő Company of Heroes is jóval gyengébben muzsikált a pénztáraknál, mint pár éve a Blitzkrieg vagy a Panzers…

Ki gépen száll fölébe, annak térkép e táj... és milyen szép a vízeffekt azoin a tájon!

is. A játék tempója igen pörgős. Az épületek viszonylag gyorsan felépülnek, az egységek szintúgy hamar kisétálnak az épületek kapuján, de az ellenség se hagy nyugtot nekünk állandó zaklatásaival. Ezt a sebességet erősíti még az, hogy az irányítópulton lévő egyik gomb az összes épület javítását kezdi meg, míg egy másikkal az automatikus gyártás parancsa adható ki az adott üzemnek. Ezzel ellentétben a pályán való haladás lassabb tempóban zajlik, így adva elegendő időt a taktikázásra, vagy a megfelelő védelem kiépítésére. A sikeres küldetéshez az aktuális helyszín elsődleges misszióit kell sikeresen teljesíteni, melyekből akad jócskán. Akiknek még gyorsabban jár a kezük, másodlagos feladatokat is elvégezhetnek, amiknek az elvégzése némi plusz haderőt, esetleg nehezítést, vagy a végértékelésnél fényesebb medált jelent, de teljesen figyelmen kívül hagyva ezeket is sikeresen letudható egy adott szint.

Az ismert formulákat pár okos újragondolással valósították meg. Az első, ami szembetűnhet, hogy minden harci járművünk, katonánk folyamatosan tapasztalati pontokat szerez, magyarán kismértékben ugyan, de erősödik, épül, szépül. Bár egységeink relatíve kevés találattól az enyészeté lesznek, egy-két erősebb csapatot így is felspécizhetünk magunknak, ha nagyon vigyázunk rájuk. Az épületek is fejlődnek technológiai szinteken át, ha-

Egy ilyen láttán azért erősen meghökkentek volna a bakák az igazi világháborúban...

"...aztán a harmadik napon jött a csősz, és mindenkit kizavart az erdőből!"

sonlóan, mint az Age of sorozatban – aminek eredményeként a létesítmények produktumának tudása vagy teljesítménye növekszik. Radarnál például nagyobb hatósugarat eredményez a bővítés, a barakknál pedig a katonák lesznek képesek például ellenséges épületeket elfoglalni (ami roppant hasznos lehet akkor, ha erőforrás szűkében vagyunk).

A másik újítás a programban az FPS/TPS nézet. A belső nézőpont az anti-tank-, valamint légelhárító tornyok, bunkerek esetében aktiválható; ilyenkor mi magunk lőhetjük halomra az ellenséget. TPS nézet esetén pusztán a járművek közeli követésére van lehetőségünk, támadást a hagyományos módon hajthatunk végre velük.

Az egységek számukat és fajtájukat tekintve igen széles skálán mozognak. A készítők szerencsére nem csak a história szálaitól tértek el, de a kornak megfelelő fegyverek tárházát is kibővítették, akárcsak a Battlefield 1942 Secret Weapons kiegészítőjében. Ezek egy része akkortájt papíron valóban létezett, de akadnak teljes egészében a fantázia szüleményeinek számító tömegritkító alkalmatosságok is. A prototípusok kreatív megvalósításának köszönhetően a speciális egységek jól illenek az adott nemzet arculatához. Az amerikaiak pajzsgenerátora, vagy a nácik hanghullám-tankja, nem érezhető túlságosan elvontnak, a valótlanságuk ellenére sem. Apropó arculat: a küzdő felek egységei nagyban eltérnek egymástól, ami már a bázis kialakításakor is szembetűnhet. A szövetségesek összes létesítménye önellátó energia szempontjából, míg a német oldalon erőművekre lesz szükségünk a laktanya üzemeltetéséhez. Az erőforrás begyűjtésére négyféle lehetőség áll a rendelkezésünkre: kinyerhetjük roncstelepekből, elfoglalt bankokból, illetve olajfúrótornyokból, az elfoglalt épületek eladásakor és a néha ledobott segélycsomagokból is.

Az alternatív történelmi háttér remek ötlet volt, egymaga elviszi a hátán a játékot

Az egységek nagy számának hála a kései misszziókban is lesz új bevetendő, kipróbálandó eszközünk, de már az elsőn is belekóstolhatunk mindegyik típus (gyalog, földi, légi) egy-két fajtájába. A hagyományos tankokon, repülőkön és katonákon felül bevethetünk jetpackes röpködő kommandósokat, Zeppelint és bárhova ledobható ejtőernyősöket, hovatovább a hadsereg morálját javító vodkadílert is (igaz, ő a szovjet oldalon ténykedik, ami csak többjátékos módban érhető el választható nemzetként).

Tél tábornok sem állíthatja meg a futurisztikus fegyverekkel felszerelt Wehrmachtot!

A már említett hősök a kulcsfigurái ténykedésünknek. A harcok alatt szintén folyamatosan fejlődnek, ám sokkal erősebbek a többi katonánál és az életerejük is újratöltődik. Népenként három hős tűnik fel a kampány során, mindegyikük három skillel (aktív, öröklött, passzív) és egy aurával rendelkezik. A négy képesség karakterenként eltérő, melyek lehetnek átmeneti kunsztok, mint Anna Herzog vonzereje (a csábos pillantás folyományaként harminc másodpercig senki nem képes megtámadni őt), vagy harc közbeni állapotokat javító képességek (gyorsítandó a közelben lévő egységek javítását, gyógyítását és hasonlók). A tudásukon felül ők leginkább humoros kommentárjaikkal dobják fel a hangulatot, és a küldetéseken belüli részfeladatokat közvetítik feléjük egyéb parancsnokok a háborúban.

ONLINE

A játékmenet nagyban változik, ha multira adjuk a fejünket. Ahogy már említettem, a szovjet erők megjelenése adja a legfőbb vonzerejét a multinak, ugyanis ez a nemzet is ugyanolyan mélységében van kidolgozva, mint a másik kettő, viszont csak Csata vagy Online módban tapasztalható ki. Több mint 20 térkép áll a rendelkezésünkre ebben a módban, ahol három játékmód található: Deathmatch, Team Deathmatch és a Who is Who. Utóbbi azt takarja, hogy minden játékos (legyen az gépi, vagy élő személy) a saját maga, a többiek által nem ismert elsődleges küldetéseinek teljesítésén fáradozik, így a nyertes az ezeket elsőként teljesítő résztvevő lesz. Deathmatch-ekben is más és más módon érhető el a győzelem, mely feltételek előzetesen állíthatóak be. Megadható, hogy az ellenséges egységek teljes lerombolása esetén hirdessenek győztest (felkutatás), de a kikötés lehet még pusztán csak az ellen épületeinek a szétzúzása (rombolás), illetve az összes terület elfoglalása és azok tartása bizonyos ideig (hódítás). A térképeken maximálisan tíz játékos eshet egymásnak, és öt lehet egymással kooperációban. Ahogy a játék hadjáratára, a multira hatványozottan igaz a sebes tempó. Tapasztalatlanként bekerülve pár gyakorlottabb arc darálójába villámgyorsan fog vezetni a teljes megsemmisüléshez, tehát célszerű jól megválasztani, kik ellen próbálunk szerencsét.

KÜLCSÍN

A végére hagytam a látnivalókat, persze véletlenül sem azért, mert bármi gond lenne velük. A játék motorja igen jó sebességgel futott nálam a legmagasabb beállítások mellett is, ami manapság nagyszerű teljesítmény, dicséretes, hogy a kód korrektül van optimalizálva régebbi vasakra is. A grafikára egyéként nem lehet panaszunk. Ugyan nem Company of Heroes szintű, de szépen, részletgazdagon felépítették a helyszínek, melyet tisztességesen „bekoszoltak", hiteles háborúdúlta környezetet kialakítva ezzel, elkerülve a steril „minden vadonatúj" érzést. A táj mellett az épületeink, egységeink is aprólékosan vannak kialakítva, animálva. A barakkban a katonák keményen edzenek, gyártáskor láthatóan felhasználódik egy erőforrás-csomagunk, s mindemellett külön öröm nézni, ahogy az épületeink felhúzásukkor gyorsított folyamatként kiemelkednek a földből, megannyi sietős és aprólékos építési részfolyamat közben. Az már csak hab a tortán, hogy a pályák összes épülete lerombolható, a fák, ha a járműveink útjába kerülnek rendre kidőlnek, s akkor a szuperfegyvereket kísérő látványos robbanásokról még nem is beszéltem. Tudva, hogy mindezt külföldi kollégáikhoz képest jóval kisebb büdzséből hozták össze a srácok, külön dicséretet érdemel az alapos lelkiismeretes munkáról árulkodó látványvilág. Lehet hogy csak számomra volt örömteli az a tény még, hogy a felcsendülő zenék élő hangszereken szólalnak meg, tisztes milicista nóták támogatják a háborút, s bár szubjektív kategória, érzésem szerint remekül sikerültek. Ha nagyon szőrszálhasogató lennék, a magyar szinkron hiányát tudnám felróni, ki tudja, idővel talán az is belekerül, ellenben minden felirat magyarul köszönt vissza ránk, ami azt hiszem el is várható a DR-től.

Lényegében ez lenne a War Front – rengeteg ötletes egység kiegészítve speciális monstrumokkal, a hősök érdekes kalandozásai, ha nem is forradalmian új, de korrekt kis RTS-t eredményeztek. A régi nagyok hangulatának felidézése miatt meg tudjuk bocsátani neki a kis számú újítást, a jól bevált recept ma is remekül működik.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Remekül összehangolt, a régi idők klasszikusainak játékmenetét idéző RTS-t kaptunk a War Front képében, számunkra mindenképp nagyszerű órákat szerzett, és multiban is igen erős.

RBALY

PRO: Szép grafika és zenék, király multi, érdekes történet.

KONTRA: Kevés újdonság, nincs szovjet kampány.

8.5

ÖSSZEGZÉS: Aki szereti a háborús hangulatot, és RTS-rajongó, bátran tegyen vele egy próbát, de a mufajjal ismerkedoknek is szívesen tudjuk ajánlani.

GÉPIGÉNY: P4 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 1,2 GB HDD

D-DAY	71/
COMPANY OF HEROES	96/
CLOSE COMBAT 3	90/

CHIP
Megjelent az új CHIP!
Keresse az újságárusoknál!
DVD 9GB
A Windows Vista hardverigénye
Jobb, szebb, lassabb? Megmutatjuk, milyen teljesítményt várhat
CHIP válogatás: az összes program a CD/DVD mellékleten
25 TOP PROGRAM
Okos alternatívák az Office-ra, a Photoshopra, a Neróra és társaikra
A legbiztonságosabb böngésző
Teszt: Firefox 2, Opera 9 és Internet Explorer 7
VADONATÚJ!
CPU-kalauz
Az összes kapható modell összevetése
CHIP Megateszt
19"-os TFT monitorok
TOVÁBBI TESZTEK MEGÚJULT WEBOLDALUNKON: WWW.CHIPONLINE.HU!
25 ingyen top-program
Ennyire (nem) biztonságos
Törölve? Csak gondolja
Kérem fordítson!
CHIP ONLINE hu

Megjelent az új Computer Panoráma!
Címlapsztorink:
Analógból digitális
ZENÉK ÉS VIDEÓK RESTAURÁLÁSA
FOTÓDIGITALIZÁLÁS
AZ ARCHIVÁLÁS FOGÁSAI
Tesztek
MULTIFUNKCIÓS
TINTASUGARAS KÉSZÜLÉKEK
FELSŐKATEGÓRIÁS
19 COLOS TFT MONITOROK
VIDEOKONVERTÁLÓ
PROGRAMOK
CES 2007 mozaik
Multimédia a Vistával
Automatikus
PC-karbantartás
Keresse az újságárusoknál!
9 GB DVD
2007. február
CP
AJÁNDÉK SZOFTVERE
Nyereményjáték
Válaszoljon és nyerje meg a CorelDRAW X3 Graphics Suite rajzoló programcsomagot
CP MENTŐLEMEZ
HA MÁR MINDEN MÁS MÓDSZER CSŐDÖT
↘102
Google trükkök
Kutassuk át a webet!
↘110
Mozaik CorelDRAW-val
Készítsünk puzzle-t!
CP Stúdió
Tonerkazetta cseréje
Panda IS 2007
Filmnézés PC-n

UFO Afterlight

fejlesztő > ALTAR Games kiadó > Cenega web > www.ufo-afterlight.com

Az ALTAR cseh csapat, 2001-ben jelentkeztek a szakmát alaposan megosztó, de mindenképp újszerű Original War RTS-sel, majd nekiálltak az X-COM klónozásának. A sorozat első darabja, az Aftermath 2003, a második, az Aftershock 2005 októberében debütált.

Vannak olyan játékok, melyeken nem fog az idő. Ilyen az X-COM: Enemy Unknown is, a brit Gollop-testvérpár 1993-as mesterműve, melyet azóta sem sikerült senkinek felülmúlnia. A cseh Altar közel öt éve azon mesterkedik, hogy feltámassza a nagy klasszikust – többé-kevésbé sikerrel.

MARS INNEN!

Az Afterlight az Aftermath és Aftershock közvetlen folytatása. Az emberiség elvesztette az idegenek elleni harcot – és a Földet. Ám szerencsénkre a reticulaiak úri módon megengedik nekünk, hogy összecuccoljunk, és letelepedjünk a Marson, így aztán maroknyi telepes megkezdi a vörös bolygó belakását. Az alapállás rögtön új szituációba helyez: a bázisunk alapvető funkciókkal bír csak, a készleteink limitáltak, a technológia kezdetleges, a környezet felderítetlen. Ráadásul úgy tűnik, a marslakókról szóló mendemondák igazak, harci robotok támadnak a kutatókra, nyomukban pedig még rettentőbb csúfságok rombolnak elő. A „mi" idegeneink szerencsére támogatásukról biztosítanak bennünket (nekik is van itt bázisuk), így az a fura helyzet áll elő, hogy csapatunkba immár pici szürke lényeket is befogadhatunk, sőt ha sikerül begyűjteni pár marsi droidot, az ő tanulmányozásuk után már gépi segéderőnk is lesz.

HOVA KAPJAK?

Aki még soha nem játszott UFO-játékkal, az oktatópálya után valószínűleg elsírja magát – a játék hihetetlenül összetett, egyszerre száz dologra kell figyelni, miközben adatbázisok tucatjain rágod át magad, és tanácsadóid félpercenként zaklatnak. Először mindössze 20 embered van, őket kell szétosztani okosan. Kellenek kutatók, akik az új technológiákat kifejlesztik, technológusok, akik legyártják a felszereléseket, ráadásul mindkét bandát terepre is ki kell vezényelni, geodéziai szondák telepítésére, bányák létesítésére. No és persze kellenek katonák. Sok koma több funkcióra is alkalmas, ami megkönnyíti a csoportosítást, de így is állandóan pakolgatnod kell, ha mindent flottul akarsz elvégezni (aztán a személyzetet tovább lehet képezni speciális szakterületekre, ami meggyorsítja és megkönnyíti a dolgodat).

A játék kezdetén épp annyi felszerelésed van, amiből ki tudsz állítani egy hétfős harci alakulatot. Ezek után mindent magadnak kell legyártanod, amihez még tervrajzaid sincsenek. Először a tudósoknak ki kell kutatniuk a fegyvertechnológiákat, ezután lehet gyártani az arzenált, beleértve a lőszereket is. Csak akkor teheted ezt meg, ha van elég nyersanyagod (persze hogy üres raktárakkal nyitsz), ezért gyarmatosítanod kell a bolygót, bányákat nyitva. Mindezt megfűszerezi, hogy az ellenség első támadása a vízvezetékek ellen irányul, így rögtön kapsz egy időre szóló feladatot: három napod van, hogy rendezd a szitut, viszont még annyi üzemanyagod sincs, hogy elrepülj oda... Én hatszor kezdtem elölről a játékot, mire sikerült kialakítanom a helyes sorrendet, és organizálni az egész hóbelevancot.

Az alapfelütés további szépsége, hogy egy vad bolygó felszínén tevékenykedsz, tehát szkafanderben kell embereidet kivezényelni. A küldetést jelző piros fogaskerékre kattintva leolvashatod nappal, illetve éjszaka mennyire veszélyes a környezet: az alaphacuka 3-as szintig jó, így ha a pálya 4-es fokozatú, a katonák folyamatosan veszítenek életerejükből – ezért aztán a rengeteg kutatás mellett a minél jobb védőruha és a Mars terraformálása is kiemelt prioritást kell, hogy élvezzen.

Amint beindul a szekér, jön az újabb csavar: a reticulaiak csak limitált mértékben osztották meg velünk az információkat, ráadásul az ő déli telepeik tartalmazzák a legértékesebb ásványokat. Döntened kell: békét kötsz velük, lassan

Mars - ronda és finom. Vagy az egy másik bolygó és csoki...?

Kátszáz kiló páncélban mindjárt vidámabb a kalandtúra a helyi zöldövezetben...

építgetve saját életteredet, vagy lerohanod őket, és immár két ellenség gondját veszed a nyakadba – plusz bejelentkeznek a földiek is...

A BÁDOGKACSA VISSZALŐ

Az előzőekhez képest némileg megváltozott az RPG-s tápolás is. A harcosoknál öt attribútum van, melyhez 10 képesség tartozik, minden mindennel összefügg, ráadásul amint megépíted az edzőtermet, vagy tucatnyi újabb okosságot taníthatsz meg nekik (szkafanderben futás, guggolás, hasalás, nem beszélve a fegyverek kezeléséről és egyéb katonai technikákról). Érdemes a játék elején, összeírni a karaktereket, és kiosztani rájuk a megfelelő szerepet – Diego Ramirez például alapban nehézfegyverzet cipelésére jó, ő lehet a rakétavetős. A legtapasztaltabb bakát kijelölheted vezetőnek, más kollégáját mesterlövésznek, a legerősebbet közelharcosnak. Fontos, hogy legyen az alakulatban technikus és tudós, előbbinél a

szkafanderek helyi javítása, utóbbinál a harctéri gyógyítás tudományt kell megismerni, aztán kikutatni-legyártatni nekik a megfelelő felszerelést (ToolKit, MedKit). Maga a harc nem nagy kunszt – persze igényel némi taktikát –, az óvatos előrenyomulás és a kellően magas Scouting képesség alapvetés, no meg az említett „földközeli" helyzetekben lövöldözés is ajánlott. Az ellenség amúgy nem sok értelemmel bír, a vásári céllövölde bádogkacsáira hajaz, persze az elején, amikor ők már látnak téged, te pedig őket még nem, okoznak kellemetlen perceket (főleg, hogy általában csapatban támadnak).

AZ ALULKÉPZETT OPERATŐR

A játék külalakja mérföldekkel jobb, mint elődjéé, átláthatóbb a kezelőfelület, szemre is tetszetősebb, bár a gombok-feliratok nagy része olyan pici, hogy néha az orrom a monitoron koppant, mire megtanultam, mi hol van. A 3D-s terep kissé rajzfilmszerű, színes-szagos, leginkább az Evil Geniusra hasonlít. Két dolog van, ami megkeseríti az életünket. Az első az indokolatlanul hosszú töltögetés, a másik a kamerakezelés, ami elképesztően rossz és idegesítő. Ugyanaz az ál-3D van, mint eddig – ha van egy terep, ahol egy platformos csővezeték van, az odafent zajló eseményeket csak akkor láthatod, ha megnyomod a szintléptető gombot, ami lehet, hogy taktikus, de nem praktikus. A kamera össze-vissza rohangál, ritkán találja el, mit kéne mutatnia. Van – használhatatlan – belső nézet is, plusz szabad mód, utóbbit érdemes használni, ha nem bánod, hogy magadnak kell átvenni az operatőr szerepét, de inkább ez, mint az automatikus téboly.

UFÓIRAT

Szántszándékkal választottam az Aftershock tesztünk záró belcímét ide, akár megismételhetném az akkori értékelést is. Javult a játék az előző verzió óta, elsősorban grafikájában, de ugyanúgy botrányos a kamerakezelés, a betöltés, ugyanúgy hol nehezek, hol könnyűek a küldetések, a pályák egyformák, a játéktervezésben ugyanazok a hibák... hihetetlen! Csak a designerek és grafikusok dolgoztak, a programozók tán a Marson töltötték szabadságukat. A klasszikus X-COM játékmenet viszont működik még mindig, ez rugdossa előre ezt a játékot is. Hogy meddig – ez az igazán fogós kérdés, amin cseh barátainknak is el kell lassan gondolkodniuk...

TIPPEK

- Csak a létfontosságú vízmentő küldetéseket vállald el, egyébként hagyd békén az ellenséget, és fejleszd embereidet, bázisodat!
- Elsőnek az üzemanyag-lelőhelyeket szerezd meg!
- Rotációban oktasd a kutatókat és a technikusokat, mindenki értsen legalább egy dologhoz!
- Ne vessz össze korán a reticulaiakkal, értékes cuccokat kaphatsz tőlük.
- Ha együtt mozog a csapat, a leglassabbhoz igazodnak, így minden katona sebessége legyen egyformán magas.
- A bakáknál fontos a suit handling (fekvés, guggolás) és az athletics (futás), ezután a toughness és a stability.
- A legyártott tartalék felszerelést (lőszer, kötszer) pakold be az ufóba, hogy soha ne fogyj ki belőlük!

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	05
JÁTÉKÉLMÉNY	06

A 15 éves játékmechanizmus, még mindig makulátlanul működik, és a cseh csapat, próbálgatja rá a ruhákat, de hol bő, hol szűk a méret. Az Altar sok-sok korsó sörrel tartozik már a Gollop testvéreknek...

KREDENC

PRO: Végre dicsérhető grafika, a régi mechanizmus jóságai, átgondoltabb design, hosszú játékidő

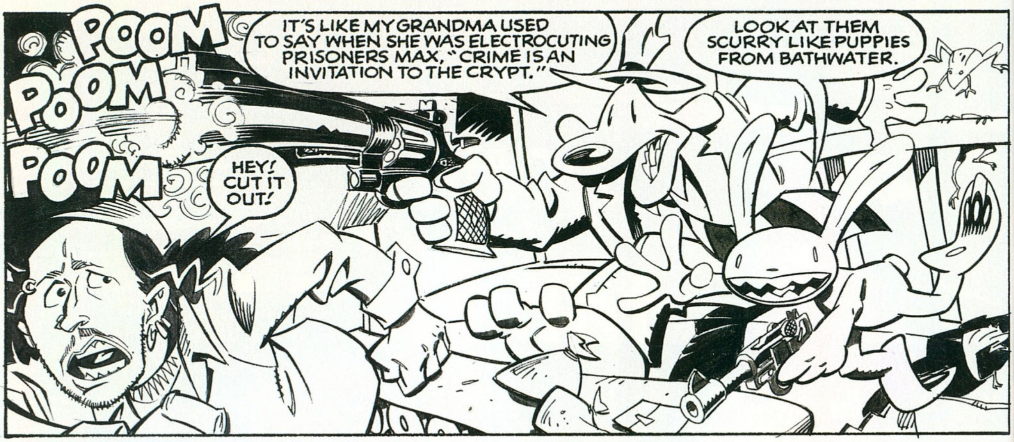
KONTRA: Érthetetlen töltési idők, indokolatlan beszaggatások, minősíthetetlen kamerakezelés, gyenge AI

7.5

ÖSSZEGZÉS: A projekt ezer sebből vérzik, az eredeti koncepció azonban a mai napig szárnyal, és viszi magával a cuccot, mint sas a mezei pockot.

GÉPIGÉNY: P3 1 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 3 GB HDD

UFO AFTERMATH	71/
UFO AFTERSHOCK	68/



A nyuszika és a kutya este a vakonddal, a maffiával és a fasírttal

SAM & MAX EPISODE 3: The Mole, the Mob and the Meatball

fejlesztő > *Telltale Games* kiadó > *Game Tap* web > *www.telltalegames.com*

A sorozatfüggőséggel az a baj, hogy ha az ember naprakészen követi kedvenc sorozatát, egy hétig kell várnia a következő részre. A játéksorozatnak indult Sam & Max esetében még súlyosabb a helyzet: az első epizód után két hónappal jelent meg a második, a harmadik pedig újabb hónap elteltével esett be. Ez azt is jelenti, hogy ennek a résznek a fejlesztésére kevesebb idő jutott. Lássuk, meglátszik-e rajta!

HARMADIK FEJEZET

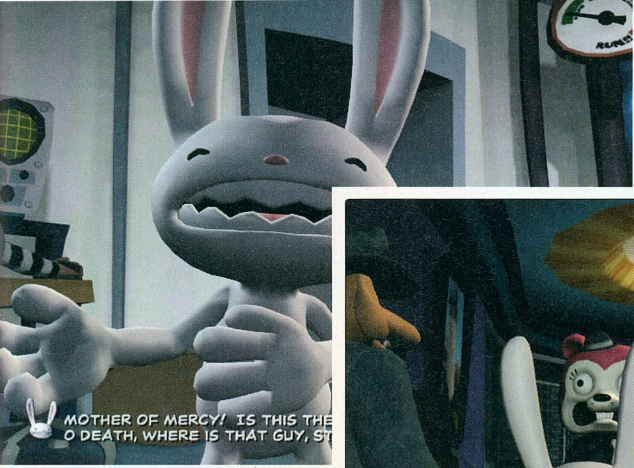
Jelentem, igen. Sajnos a The Mole, The Mob and the Meatball (A vakond, a maffia és a fasírt) című epizód a leggyengébb a három közül. Itt találkozunk a legkevesebb új szereplővel és helyszínnel, néhány tárgyhasználat és dialógus érezhetően csak a „műsoridőt" tölti ki, és az epizód még a 9 dolláros árhoz képest is rövid (megint mondom: a türelmesek inkább várják meg a májusban 35 dollárért letölthető hatrészes teljes évadot). Az a csodás, hogy a játék még ezzel együtt is roppant szórakoztató.

RÁUTALÓ MAGATARTÁS

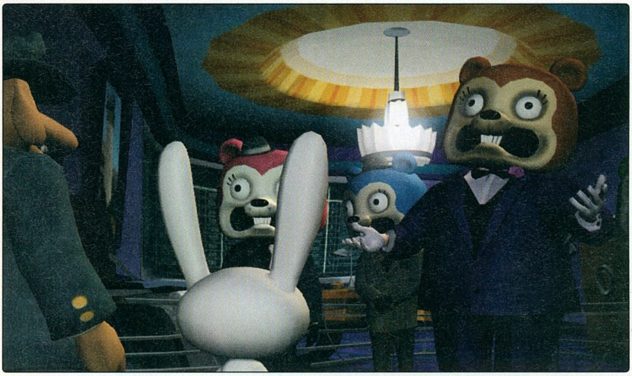
Hőseinknek a játékmackó-maffiába kell beépülniük, hogy leleplezzék a bűnbanda fejét. Ezért mindenféle piszkos munkát kénytelenek elvállalni, amelyek az előző részekhez képest kevésbé eredetiek, viszont a finálé ebben az epizódban a legjobb. A több részen átívelő cselekmény tovább bonyolódik, mert akárcsak az előző két epizódban, ebben is azt gyanítjuk, hogy valaki hipnotizálni szeretné New Yorkot. Ezúttal az is felsejlik, hogy a kormány keze van a dologban... A kissé lagymatagabb játékmenet miatt ebben a részben

Észrevehetően fárad a sorozat, de még így is roppant szórakoztató - várjuk a további részeket!

"Megadta! MEGADTA! All in! Klárika drága, ALL IN!"



A szadista nyuszi végre újra kiélheti hajlamait a klasszikus Üsd-a-Vakondot játékban

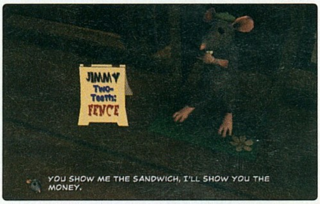


A halálrarémültmókusfej-kór tovább szedi áldozatait New York városában...

apró részleteken lehet a legnagyobbakat röhögni, különösen akkor, ha felismerjük a filmekre és más játékokra tett finom utalásokat. Egy ízben például Sam megpróbál kitalálni egy jelszót, és mond mindenféle marhaságot a kardhaltól (az Impossible Missionben volt ez a kód) a rózsabimbóig (Aranypolgár). Szép gesztus a „csapd agyon a patkányt" játék beépítése, az 1993-as Sam & Maxben is láthattuk. De akad utalás a Monkey Islandre is: egy jelenetben hőseink egy foglyot kínoznak mindenféle verbális szemétkedéssel, de csak Sam emlékszik az oltások kezdetére, Max pedig a csattanókra. A játékos feladata, hogy ezeket összepárosítsa – utoljára Guybrush Threepwood párbajaiban találkoztunk ilyesmivel.

ISMERT VICCEK

Jó az is, ahogy a készítők megújítják a régi szereplőket. Bosco, a paranoiás boltos franciának próbálja álcázni magát, hogy megtévessze a maffiát, Sybil, az önmegvalósító ex-tetoválóművész, ex-pszichiáter és ex-újságíró pedig főállású szemtanúként próbál érvényesülni. A szövegeket viszont nem frissítették a készítők, és az ötletszegényebb feladatok mellett ez a legnagyobb problémám a harmadik epizóddal. Unalmas már, hogy ha a játékos rákkikkel az utcai parkolóórára, Sam és Max ugyanazt a párbeszédet adja elő. Ezt nem lehet időhiánnyal vagy magas fejlesztési költséggel menteni: egy jó humorú szövegíró egy hónap alatt bőven ki tudja cserélni az ismétlődő poénokat. Senki nem nézne Rém rendes családot, ha Al Bundy ugyanazokkal a szavakkal osztaná ki a családját. Így is mindig ugyanazt mondja, csak máshogy – ezt a törekvést nem érzem az új Sam & Maxen. A harmadik epizód csak kicsit marad el az előzőektől, de a továbbiakban fellendülést várok.



pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Vicces, rövid, nem túl erős epizód, amely még mindig szórakoztat.

STÖK!

PRO: Nagyszerű humor, szép grafika, rengeteg elrejtett utalás

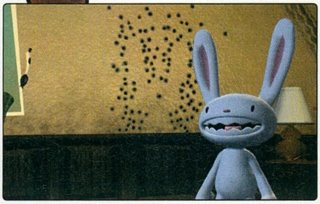
KONTRA: Még epizódhoz képest is túl rövid, kissé lagymatag feladatok

8.0

ÖSSZEGZÉS: Kezd fáradni a sorozat - reméljük, hogy a gyengébb epizód egy bombasztikus részt készít elő.

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

SAM AND AMX ('93)	95/
SAM AND MAX EP 1	89/
SAM AND MAX EP 2	82/



írta · Tika

NIGHT Watch

fejlesztő > Nival Interactive kiadó > CDV web > www.night-watch-game.com

A Nival az amerikai menedzsment (főhadiszállás LA-ben) és az olcsó kelet-európai tehetség (moszkvai fő fejlesztőbázis és kisebb stúdiók, mint a jekatyerinburgi) házasságának iskolapéldája. Az Etherlordstól a Silent Stormig és persze a Heroes 5-ig már bebarangolták a körökre osztott stratégia műfaját – most újfent egy ilyen finomság következik.

Évszázadokkal ezelőtt a Fény bajnokai összecsaptak a Sötétség seregével. A csata véres volt, és könyörtelen, ám mivel erőben egyik fél sem múlta felül a másikat, mindkettőre a teljes pusztulás várt volna. Ekkor Nagy Geser, a Fény seregének vezére megállította a harcot, és egyezség köttetett. A fegyverszünet után jó vagy gonosz többé nem tehető a másik tudta nélkül, így a sötétséget a Night Watch (Éjszakai őrség), azaz a Fény harcosainak válogatott egysége, a jókat, pedig a Day Watch (Nappali őrség), vagyis a Sötétség erői tartják szemmel. Jövendölve van még, hogy ezer év múlva, eljön az, aki ezt az egyensúlyt felborítja, de mint az írás mondja, nem a Jóknak hoz diadalt, mert könnyebb a fényt kioltani, mint szétoszlatni a sötétséget...

Az évszázados harc a Szergej Lukjanenko írásán alapuló Night Watch című filmben tárult először a szemünk elé, sőt azóta már a Day Watch is lefutott a mozikban. A Figyelők univerzuma lepusztult moszkvai környezetre épül, amelyben a '90-es évek kockaházai, Ladái, és figurái elevenednek meg. Itt nincs abban semmi különös, ha a szomszéd srác vámpír, vagy a ZIL teherautó nitróval tép, a dolgok többségét mindenki normálisnak érzékeli, csak a Mások látják, hogy a világ mögött létezik egy másik is, a Homály, ahol a farkasemberek, boszorkányok harcolnak a Fény erőivel. A paktum persze mindenkit köt, de a vér szaga vonzza a fenevadat, és az ártó szándék ott rejtőzik minden gonoszban, miközben a Fénynek sem makulátlan a ragyogása, hisz a törvény betartásáért ölni kell, vagy ártatlanokat felhasználni élő csaliként, így a film és persze a játék is morális kérdések sokaságát veti fel.

STAS, THE LIGHT OTHER

A játékban Stast alakítjuk, egy tésztaképű, a film főszereplőjével ellentétben meglehetősen rosszul felskiccelt karaktert. A megjelenése a szőke herceges irányvonalon halad, ami valahogy nem passzol a világképhez. Furcsa módon viszont a szájába adott mondatoktól (pimaszság, sötét humor, jó adag önbizalom) a játék közepétől életre kel a figura. Nem a film szálán vágtázunk végig, hanem a bérgyilkos főhős gondolkodik el egy csinos lány likvidálásán, amikor közbelép a Night Watch. Emberünk belép az Éjszakai Őrségbe, miközben a megkímélt lány körül furcsa dolgok alakulnak. Az Inkvizícióval (amely mindkét oldalt felügyeli) és a Day Watch kötelékével is sikerül összerúgnunk a port, sőt a Virtuális Homályba (megelevenedő történelem) is belephetünk. Néhány morális döntés, vagy apróbb elágazás akad ugyan a kibontakozó történetben, de tulajdonképpen dialógusok és lineárisan sorakozó pályákon evezünk át, minimális ráhatásokkal az események egészére.

TIGRIS VAGY MÁGUS

Mivel alapjában véve ez szerepjáték lenne, még a karrierünk kezdetén választanunk kell, hogy milyen szerepkörben képzeljük el a jövőt. A Sorcerer egyfajta alkimista varázstudó, aki köznapi tárgyakból (csoki, energiaital, szemüveg stb.) készít regeneráló szereket, mágikus amu-

letteket, emellett főleg támogató varázslatokkal operál. A Mage, avagy a mágus a játék legerősebb kasztja, kifejezetten rombolásra (telekinézis, erővarázslatok, tűzlabdák) kihegyezve, és persze a film jellegzetes alakváltói zárják a kört, akik vadállat képében jócskán megnövelt akciópontokkal (nagyobb mozgástér, fizikai támadások) állnak a frontvonalba. A folyamatosan szállingózó, később cserélődő karakterek beállítottságát is meghatározhatjuk, noha háromnál többen egy bevetésen sosem leszünk, így adja magát, hogy képviseltessük mind a három karakterosztályt.

A FILM

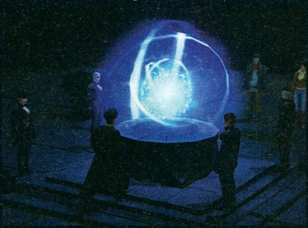
Timur Mekmambetov a hollywoodi produkciók költségvetésének töredékéből (4,5 millió dollárból) forgatta le a 2004-ben bemutatott fantasyt. A film egy trilógia nyitányaként jelent meg, és a tavalyi évben jött is a folytatás Day Watch néven (ennek játékadaptációját szintén a Nival készíti). A Night Watch meglepően sok színvonalas digitális trükköt vonultatott fel a lelakott díszletek mellett; és morális szituációkba torkolló dialógjai mögött valódi érték van. Az internetes keresőoldal jövőbe mutató linkjei, a szaltót vető ZIL, vagy az önbeteljesítő próféciára utaló jelek mind emlékezetes momentumai a filmnek – a műfaj kedvelőinek erősen ajánlott a DVD begyűjtése.

KÖRÖKRE OSZTOTT MÁGIA

A pályákon valós időben szaladgálunk, ám mihelyst belebotlunk az első vérfarkasba, a harcrendszer átvált a körökre osztott időmérésre (mint a Fallout vagy a Jagged Alliance). Ilyenkor egyesével lemozogjuk-lőjük-varázsoljuk a karaktereink akciópontjait, majd átadjuk a kört, és az ellenfél lépései következnek, mindaddig, míg az egyik fél ki nem nyuvad. A párhuzamos dimenzióba belépve (ilyenkor a hétköznapi emberek egyáltalán nem érzékelnek) a kép „tejfölös” lesz, az energiánk pedig folyamatosan fogy, cserébe a varázslataink erősebbek, és az akciópontok is megszaporodnak, jelezve, ez az igazi táptalajunk. Használhatunk hétköznapi fegyvereket (gumibot, pisztoly), de az „éjjeliőrök” hivatalos eszközei a kristállyal működő zseblámpa, a kardként használható neonrúd és a válogatott varázslatok. A 70 különféle varázslatból mindegyik szereplő nyolcat választhat, szintlépésenként egyet-egyet, s mivel minden Más különbözik valamiben a többitől, egyeseknél felbukkanhat teljesen spontán is egy-egy durva képesség. A már megtanult varázslatok önmagukban a hetes szintig fejlődnek, minden egyes lépcsőfoknál nagyobb hatókör és durvább sebzés az önképzés jutalma.

TWILIGHT ZONE

Általában a körökre osztott stratégiák nem a látványvilág netovábbjai, jellemzően minél realisztikusabb a mű, a grafika annál rondább. Nos, a Night Watch a Silent Storm motorját örökölte meg, ami a kategória egyik legjobbja. Természetesen ez sem kelhet versenyre egyik real-time műfajú kortárssal sem, de az átvezető animációknál látható, hogy itt legalább volt törekvés a minőségre. A varázslatokkal járó effektek egész parádésra törekedtek, a karakterek kidolgozása ugyan hagy némi kívánnivalót maga után, de leginkább a Homály – amely aurákkal, misztikus ködbe burkolt élekkel rondít el mindent – miatt érezhetjük puritánnak az alkotást. A fizikai viszonyokat különösen a telekinézis varázslattal eldobott ellenfelek, vagy a fenevadak „nagy tasli” üzemmódja után van módunk szemrevételezni, fákat letaroló testek, megroppanó könnyűszerkezetű elemek, és szétrobbanó üvegek képében. A kezelőfelület letisztult, és végtelenül egyszerű, viszont a kamera mozgatása és az épületek szintjeinek kezelése viszont lehetne jobb, a belső tereken elég nehézkes megfelelő látószöget találni.



KONLÚZIÓ

Végeredményben a Night Watch nem kimondottan populáris mű, a film iránti elkötelezettség hiányában nehéz megtalálni benne a helyünket. A legnagyobb probléma, hogy stratégiához mérten túl sok a párbeszéd, szerepjátéknak pedig túl kevés a szabadság és a befolyásunk a dolgok alakulására.

pc guru

GRAFIKA	06	
ZENE	04	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	

A helyenként humoros dialógusok, és a jó forgatókönyv sem képes pótolni a komolyabban kiépített világ hiányát (szabad vándorlás, kötetlenebb karakterfejlődés), de azért a harcrendszer hozott néhány órányi önfeledt játékot...

TIKA

PRO: Körökre osztott harcrendszer, Night Watch univerzum. A zenét ki lehet kapcsolni...

KONTRA: Szerepjátéknak gyenge, átlagos kivitelezés

5.8

ÖSSZEGZÉS: A film rajongótáborán kívül nem sok embert fog vonzani: gyenge szerepjáték, amely technológiailag sem képes elkápráztatni senkit.

GÉPIGÉNY: P3 1GHz, 256MB RAM, 64MB VRAM, 2GB HDD

UFO: AFTERMATH	68/
SILENT STORM	77/
HEROES 5	90/

Sherlock Holmes: The AWAKENED

fejlesztő > Frogwares kiadó > Ascaron web > www.sherlockholmes-thegame.com

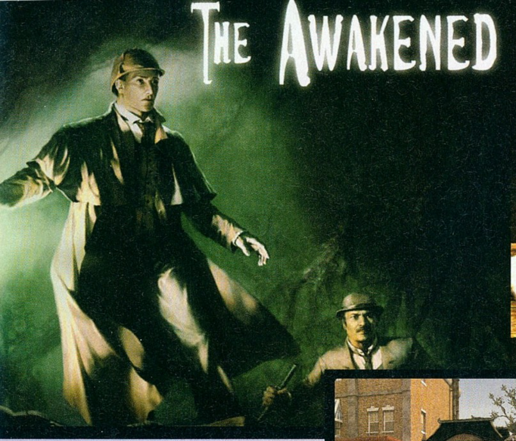
A Frogwares francia és írországi stúdiókkal rendelkező fejlesztőcsapat (és éppen most nyitnak még egyet Ukrajnában), kalandjátékokra specializálva. Sherlock Holmes kalandjai mellett Verne-regényeket (80 nap alatt a Föld körül, Utazás a Föld középpontjába) dolgoznak fel előszeretettel.

A Frogwares fejlesztőcég neve leginkább azok számára csenghet ismerősen, akik súlyos kalandjáték-rajongók – vagy akik játszottak egy korábbi PC Guruhoz mellékelt teljes játékkal, a Sherlock Holmes: Silver Earringgel, avagy az Ezüst fülbevaló rejtélyével. Van egy olyan tippem, hogy a soraimat most olvasók között utóbbi tábor képviselői vannak többen... Nem titok, hogy a csapat elsődleges profilja a Sherlock Holmes név meglovagolása, de szerencsére néha mással is próbálkoznak. Minden egyes kiadott játékkal nő a tapasztalat egy fejlesztőstúdió életében, így a mostani Sherlock Holmes epizód ismét jobbra sikerült, mint a korábbiak. Noha a cég 2002-ben alakult, projektjeik mérete és az ahhoz szükséges technológiai tudás még messze nem akkora, mint mondjuk egy AAA kategóriás FPS-nél (igaz, így gyorsabban is készülnek el termékeikkel), ami sajnos alaposan meg is látszik a játékaikon.

HOVÁ FEJLŐDSZ HOLMES?

A keményvonalas kalandjátékok-kedvelők számára az utóbbi időben a műfajban tapasztalható evolúciós változások nem feltétlen pozitívak. Erről számtalanszor írtam már, és ezúttal is meg kell jegyeznem, hogy míg nem áll egy kalandjáték fejlesztésére szakosodott (általában kisebb létszámú) stúdió rendelkezésére annyi pénz, hogy jó technológiát fejlesszen (vagy vegyen), és részletes tartalmat varázsoljon a 3D motorba helyezett játékra a korábbi 2D-s festetthez képest. Ennek megfelelően a célközönség, akinek szánják, mindig húzni fogja a száját. A jelenlegi helyzetben 3D motor segítségével fejleszteni kalandjátékot egyszerűen szakbarbárság véleményem szerint. Pont a lényeget vesztik el így a játékok: a hangulatot, azt, hogy nem minden épület és objektum szigorú 90 fokos szögben érintkezik a talajjal, és nem látszik már messziről, hogy melyik textúra mosottabb kicsit egy tárgyon, mint a többi. Persze sok új lehetőséget ad a fejlesztők kezébe, ha 3D motorral dolgozhatnak – azonban a probléma a Sherlock Holmes: Awakenednél ott kezdődik, hogy vajmi kevés helyen használja azt a szabadságot, ami a 3D világból következik.

Szóval ezek a címben említett felébredtek? Hát ízé, aludj el szépen kis Balázs...



Mint tudjuk, Holmes ópiumfüggő volt, talán ezért lát most ilyen lovecrafti szörnyeket minden sarokban...

EGY ÚJABB TÖRTÉNET, MELY BEJÁRJA A VILÁGOT

A sztori természetesen az egyik legerősebb része a játéknak. Jelen esetben a forgatókönyvírók úgy döntöttek, hogy annyira megcsavarják a sztorit, hogy a hatodik óra szöszmötölés után (amikor már nem is Londonban nyomozunk) se tudjuk, hogy mit is kit keresünk valójában. Sajnos, amikor kiderült, hogy Cthulhu-hívő kultisták felé tendál a történet, elkönyveltem gyenge templomos-lovag-utánzatnak, a Broken Sword sorozat után (miért kell Conan Doyle regényeit Lovacrafttel keverni...?). Ennek ellenére biztos vagyok benne, hogy a jó ütemű kutakodás és a néhol nem szokványos karakter-interakció a kalandjátékok szerelmeseit bent fogja tartani a játékban egészen sokáig – noha végigjátszás nélkül nem ajánlom gyengébb idegzetűeknek az Awakenedet.

Itt kezdődnek a problémák, ismét csak a 3D megjelenítésből eredően. Egyszerre csak egy tárgyat tarthat a kezében Holmes (és a későbbiekben Dr. Watson), azzal is meglehetősen pontosan kell célozni a célszemélyre vagy tárgyra, ha használni akarjuk. Az még hagyján, hogy Holmes többnyire elmondja a gondolatait, így nem kell hezitálnunk, hogy mit is kéne tenni az adott helyzetben, merre kéne haladni – de nagyon-nagyon sokszor lesztek nyakig a szörpben amiatt, hogy véletlenül nem vettetek fel egy tárgyat, amire ugyan ránéztetek korábban, de épp annyival rövidebb ideig, hogy megjelenjen a kéz ikon, amivel fel lehet venni. A másik idegesítő tény az, amit például a Longest Journeyben sem szerettem, hogy minden egyes infóra szükség lehet, így a hosszú, eleinte talán értelmetlennek tűnő beszélgetéseket is (melyek képesek hosszú-hosszú tíz percekig elhúzódni olyakor, vagy könyv formájában érkezni a tárgylistába) végig kell hallgatni, majd kihámozni belőle a fontos részeket. Szerencsére Holmes előzékenyebb picit, és ha már beleklikkelt a játékos a megfelelő könyv meghatározott oldalába, akkor, ha később szüksége lesz infóra, amit onnan tudhatott meg, már tovább tud haladni, magabiztos félmosollyal konstatálva, hogy erről már olvasott valahol, és képben van. Még akkor is, ha valójában nincs.

Akad pár minijáték az Awakened tarsolyában is a történet felgöngyölítésén kívül, ami már-már a Helyszínelők-féle mikroszkópozást és kotyvasztást idézi fel bennünk. Többször lesz szükség arra, hogy anyagokat áztassatok savba, majd csipesszel leszedjetek róla rétegeket, amit aztán meg kell vizsgálni, és így tovább. Nem egyszerű eset, hiszen nagyon kevés információval látja el a játékost a játék arról, hogy miként is kéne gondolkodnia, amikor vegyészkedni próbál. A feleletválasztós minijátékok még inkább emészthetőek, mint a próbálkozás alapú kémialeckék. Brrr...

KÜLSŐSÉGEK

Grafikailag meglepően jól helytáll néhol a játék, azonban a karaktermodellek és a mozgó, animált lények és emberek annyira gyengék, hogy egy pillanat alatt kirántják a játékost a hangulatból, melyet a hangok, a zene és a környezet addig keményen fáradozva próbált megteremteni. Alacsony poligonszám, részletekre nem figyelés és már-már Half Life 1 szintű modellek, 2007-ben: ez megbocsáthatatlan, még egy kalandjátéknak is. A textúrák és a környezet sokszor bőven jó, néhol viszont, mint már említettem, botrányosan fapados. A víz és az atmoszféra effektek kellemesek, minden más az átlagos szint körül mozog, hol feljebb, hol lejjebb, beleértve a zenéket és a hanghatásokat is. Nagyon rég hallottam olyat, hogy egy ajtó kinyílásának a hangja ugyanaz, mint a becsukódásé...

Akiknek tetszett a Silver Earring, azoknak már kezdhet izzadni a tenyerük, mert egy újabb bugmentes (ez ma már nagy szó sajnos) és kemény fejtöréssel végigjátszható történettel rendelkező Sherlock Holmes epizódot kapnak, a játékkal. Akik viszont tudják magukról, hogy távol áll tőlük eme műfaj, azok úgysem jutottak el idáig a cikkben, hehe. Koca-kalandjátékosoknak sem merem teljes szívvel ajánlani; inkább a Runaway 2-t kapják elő szerintem.

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Nem rossz, nem rossz, akadnak kifejezetten jó pillanatai, de ahhoz hogy igazán jó 3D-s kalandjátékkal lepjenek meg minket, sokkal korábban kellett volna felkelniük a fejlesztőknek...

FLATLINE

PRO: A szinkronhangok, Holmesé kifejezetten

KONTRA: 3D... 3D.... MIÉRT?

6.5

ÖSSZEGZÉS: Kalandjáték-addiktok próbálkozhatnak vele, másnak akad jobb megoldás a műfajon belül

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

AZ EZÜST FÜLBEVALÓ	83/
MYSTERY OF THE MUMMY	63/
80 DAYS	62/

A LEGBEFOLYÁSOSABBAK

Összefoglaló rész

írta · Hancu

A múlt havi gondolatébresztő témája már előrevetítette, hogy nagy változások várhatók a játékfejlesztés legendás alakjait bemutató, immár hatodik évébe lépett sorozatunkban. A sorozat eddigi 57 részében a játékvilág igazán jelentős személyeit már bemutattuk, és – bár természetesen bőven van még érdekes figura az iparban – nem nagyon szeretnénk a Sid Meierek, Will Wrightok és John Carmackok után jelentősen alább adni a szintet. Sorozatunk ezért most egy időre nyugovóra tér... De előbb még egy nagy-nagy összefoglalóban visszatekintünk arra, kik is voltak a rovat vendégei, és mi történt velük azóta, hogy írtunk róluk.

Will Wright

Mr. Sims történetét anno úgy hagytuk abba, hogy dübörög a Sims-úthenger, jön a Sims Online, meg a Sim City 4, de a mester egy évmilliókon át húzódó galaxis-kolonizáló játékon töri a fejét. Nos, a Sims azóta kapott egy második részt, ami még az elsőnél is nagyobb siker, az online verzió megbukott, az említett atom-stratégia pedig a Spore lesz, amitől egy emberként alélt el mindenki, aki eddig látta. Sim City 5-ről viszont már régóta nincs hír...

Warren Spector

Az Ultima Underworld, a Deus Ex, és a System Shock atyja a Deus Ex 2 és a Thief 3 várakozáson aluli sikerei után otthagyta az Ion Stormot, és 2005-ben saját stúdiót nyitott Junction Point néven (Junction Point volt egyébként a munkacíme egy régi, be nem fejezett játékának, aminek az alapötletéből aztán a Deus Ex nőtt ki később). Azóta nem nagyon hallani a mesterről, és készülő játékáról, ami Half-Life 2 technológiát használ, és állítólag klasszikus hollywoodi rajzfilmek ihlették.

Ron Gilbert

A hasfalszaggató humorú kalandjátékok (Monkey Island és társai) mesterének többször vett éles kanyart a karrierje. Először a Total Annihilationnel forradalmasította az RTS-világot, később elment gyermekjátékokat készíteni, végül kiszállt az egész játékfejlesztésből. Mostanság Grumpy Gamer nevű blogján kommentálja csípős megjegyzésekkel az ipar történéseit, de néhány megjegyzésből kiviláglik, hogy nem vonult vissza teljesen: éppen kiadót keres az új kaland-RPG játékához...

Sandy Petersen

Sandyman a Call of Cthulhu szerepjáték alkotójaként már akkor sztár volt, amikor bele sem fogott a videojátékok készítésébe. Dolgozott Sid Meierrel a Civilizationön, Carmackékkal a Doomon és Quake-en, s végül az Ensemble-nél állapodott meg, ahol az Age of Empires csapatának oszlopos tagja azóta is. A pletykák szerint jelenleg a cég szupertitkos új PC-s projektjén ügyködik.

Brian Fargo

Az Interplay megaalapítójától és vezetőjétől, a legendás Bard's Tale sorozat alkotójától anno úgy búcsúztunk el, patinás cégét felvásárolták, őt magát pedig kirúgták. Az Interplay azóta is a csőd szélén egyensúlyoz, Brian pedig InXile (in exile,

vagyis „száműzetésben") néven új csapatot hozott létre, a Bard's Tale humoros újrafeldolgozásával szolid sikereket ért el, és jelenleg egy új kalandjátékon dolgozik, a legnagyobb titokban.

John Carmack

Amikor a világ leghíresebb játékprogramozója volt a rovat vendége, még javában zajlott a Doom 3 fejlesztése. Minden idők legnagyobb várakozással övezett PC-s játéka aztán sok-sok várakozás után megjelent, alaposan felkorbácsolta az indulatokat, és vegyes fogadtatásra lelt. Carmack azóta új motort ír, rakétát bütyköl, gyereket nevel, mobiltelefonra fejleszt, és picit úgy tűnik, átadta Tim Sweeneynek az engine-programozók királyi koronáját. A Doom 3 pedig teljes játékunk lesz pár hónap múlva, ugye emlékeztek...?

Neal Hallford

A játékipar vándormadara továbbra is azt teszi, amit eddig: ide-oda csapong, regényt, játékfejlesztői tankönyvet és filmforgatókönyvet ír, miközben két stabil ponthoz tér vissza rendszeresen: az EverQuesthez (kiegészítők, EQ-világban játszódó játékok sztorijai), és a Gas Powered Gameshez (a Dungeon Siege-ek, jelenleg pedig a Supreme Commander története). Nagy álma - a Betrayal at Krondor után újra együtt dolgozni Raymond E. Feisttel – azonban máig nem valósult meg...

Sid Meier

A játékvilág talán legismertebb alakja tulajdonképpen folytatásokból és újrafeldolgozásokból él már vagy egy évtizede. Ez persze mit sem von le a Civilization 4 vagy az új Pirates! zsenialitásából, de igazán előállhatna már Sid mester valami eredetivel is. Csapata, a Firaxis jelenleg két titkos játékon dolgozik, az egyik – állítólag – a legendás X-COM sorozat folytatása...

Dani Bunten Berry

Feltalálta a multiplayer játékokat, az RTS műfaját; miatta alakult meg az Electronic Arts, és a nemzetközi játékfejlesztői szövetség, az ISDA; több Év Játéka címet nyert, mint ahány játékot készített. Sajnos nem tudunk róla új hírekkel szolgálni, ugyanis 1998-ben meghalt tüdőrákban. A játékfejlesztés öreg motorosai máig tisztelettel gondolnak rá, de a nagyközönség már rég elfelejtette a nevét.

Alex Garden

15 évesen már profi játékteszter volt; 23, amikor a Homeworlddel fenekestül felforgatta az RTS-ek világát, és a média kikiáltotta az új Sid Meiernek; 28, amikor eladta a cégét a THQ-nak, és kiszállt a játékiparból. Rosszul tette: az azóta

eltelt időben a Relic olyan bombasikereket tett le az asztalra, mint a Warhammer 40K, és a Company of Heroes...

Allen Adham

Egy újabb élő legenda, aki kiszállt a játékiparból: a Blizzard alapítója 13 éves sikersorozat és 35 millió eladott játék után hagyta el a hajót, és alapított pénzügyi tanácsadó céget. Hogy ezen

a területen mennyire sikeres, azt nem tudni, mindenesetre saját bevallása szerint óriási World of Warcraft-fanatikus...

Graeme Devine
A zseniális programozó-designer, aki a 7th Guesttel gyakorlatilag egymaga adta el a világnak a CD-ROM fogalmát, cikkünk megjelenésekor az id Software-nél, a Doom 3 hangrendszerén dolgozott (ha valami miatt nem érte kritika a játékot, az a hang volt!), és az imént említett ISDA frissen megválasztott elnöke volt. Itt kitöltötte kétéves mandátumát, az id-nél azonban nem volt sokáig maradása: az Ensemble-höz igazolt, ahol az Age of Empires 3 egyik vezető designere lett, ma pedig az Xbox360-as RTS-szuperprodukció, a Halo Wars projekt vezetője.

Peter Molyneux
A francia nevű brit, akinek a világon mindenki rosszul ejti a nevét (a helyes kiejtés: „málinyú"), akkor volt a rovat vendége, amikor a Black & White megjelent. Hősünk azóta a Fable-lel megdicsőült, a Black & White 2-vel megbukott, a Movies-zal nem aratott akkora sikert, mint megérdemelt volna, ennek ellenére a királynő a Brit Birodalom lovagjává ütötte. Mostanság a Fable 2-n dolgozik, illetve a Dimitri-n, amiről senki nem tudja, micsoda, de mindenki meg van győződve róla, hogy a világ legjobb játéka lesz.

Robert Huebner
A csendes sztárprogramozó számára nem volt jó ómen a cikkünk: addig a Descent forradalmi 3D-s motorjának megalkotásáért, a Jedi Knightért és a Vampire: Redemptionért már-már vallásos tisztelet övezte, azóta azonban nemigen jött be neki semmi. Cége, a Nihilistic több éves munka után elvesztette a Starcraft Ghost projektet, és mostanság Marvel-képregényfigurák főszereplésével készít verekedős játékokat...

Scott Miller
Van ami sosem változik: Scott Millerrel kapcsolatban már cikkünk megjelenésekor, három éve is a Duke Nukem Foreverrel viccelődtünk, és ma is ezt tudjuk tenni (és valószínűleg három év múlva is...). Persze időközben egyengette azért a Max Payne 2 útját (plusz eladta a név jogait nagyon sok millióért), elvitte a megjelenésig a Preyt... De csinálhatott volna bármit, nekünk akkor is valószínűleg örökre Mr. When it's Done marad.

Chris Sawyer
A játékipar utolsó mohikánja, aki csapatmunka helyett egymaga készíti a játékait, a Rollercoaster Tycoon két része után leszállóágba került. A Rollercoaster 3 fejlesztésében már csak mint tanácsadó vett részt, saját játéka, a Locomotion pedig csúfosan megbukott. Mostanában mobiltelefonra fejleszt és az Atarival pereskedik a Rollercoaster csillagászati eladásai után járó, ki nem fizetett járandóságáért...

John Romero
A játékvilág egykori legnagyobb sztárja azóta nem találja egykori önmagát, hogy kilépett (kevésbé finoman: kirúgták) az id Software-től. Sorozatunkban a Daikatana orbitális bukása után szerepelt, azóta próbálkozott mobiltelefonos játékokkal, különösebb sikerek nélkül dolgozott a Midwaynél pár évig, 2005 óta pedig új cégével, a Slipgate Ironworksszel egy online szerepjátékot fejleszt.

David Braben
Az Elite alkotójától anno úgy búcsúztunk el, hogy lassan, de biztosan készül az Elite 4 – és ma sem tudunk egyebet mondani. Persze hősünk, és cége, a Frontier nem tétlenkedik közben; sőt úgy tűnik, mintha mindennel foglalkozna, csak a legendás játék folytatásával nem. Rollercoaster Tycoon 3, Dog's Life, Wallace és Gromit játékok, Outsider... reméljük ezek mellett azért nem sikkad el a várva várt Elite-visszatérés...

Dr Ray Muzyka – Dr Greg Zeschuk
A két kanadai orvosból lett játékfejlesztő-sztár akkor volt a rovat vendége, amikor a Knights of the Old Republictól volt elájulva a világ. A doktor urak, és cégük, a BioWare (ami az ausztrál Pandemic-kel egyesülve a világ legjelentősebb független játékfejlesztőjévé vált) azóta is sikert sikerre halmoz, és olyan játékok fémjelzik a nevüket, mint a Jade Empire, a Mass Effect és a Dragon Age. Mi még szeretnénk egy Baldur's Gate 3-at is...

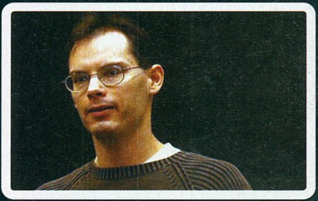
Richard Garriott
Lord British, az Ultima játékok atyja, az MMORPG műfaj egyik megteremtője cikkünk írásakor éppen elszegődött a koreai NCSofthoz online szerepjátékokat faragni. Azóta is ezzel foglalatoskodik, benne volt a Lineage 2-ben, a City of Heroes/Villainsben – de fő munkája a nagyon régóta készülő sci-fi MMO, a Tabula Rasa, ami, ha minden igaz, idén nyáron jelenik meg.

Chris Taylor
A Total Annihilation és a Dungeon Siege atyjaként elhíresült Chris sztoriját valamikor a Dungeon Siege 2 fejlesztésének közepén hagytuk abba. A játék azóta megjelent, és szolid sikert aratott – de hősünk igazi nagy dobása nem ez, hanem a heteken belül megjelenő Supreme Commander, a Total Annihilation nem hivatalos folytatása, a XXI. század RTS-e lesz. A béta nagyon sokat sejtetett...

Bruce Shelley
Sid Meier egykori tanítványa, az Age of Empires sorozat atyja máig az Ensemble Studiost irányítja. Az Age sorozat folyamatos sikere mellett a cég most a már többször említett Halo Warson dolgozik, MMORPG-s stúdiót nyitott, és egy régóta készülő titkos projektben az RTS műfajból való kitörést készíti elő...

TIM SWEENEY

Az örök második – aggattuk a címkét Sweeneyre pár éve, de emberünk (akivel azóta személyesen is összebarátkoztunk, és minden E3-on összefutunk egy kis beszélgetésre) azóta alaposan rálépett a gázra, és az Unreal 3.0 motorral kivívta magának a világ első számú játékprogramozójának címét. Miközben boldog-boldogtalan licenceli az engine-t, Tim már a negyedik generációs motort tervezi...



Jason Jones
A Bungie alapítója és nagyfőnöke a Halo két részével valósággal a mennybe ment, és ma a Microsoft játék-birodalmának legfontosabb embere. Meglepő módon ma nem a Master Chief-trilógia befejező darabján dolgozik, hanem valami egészen újon – remélhetőleg hamar kiderül, mi is az.

Hal Barwood
A hollywoodi forgatókönyvíróból lett játékfejlesztő a LucasArts legszebb éveiben vezette a céget és sikert sikerre halmozott – aztán 2003-ban kilépett, és Finite Arts nevű cégével azóta külsős tanácsadói munkákat vállal a filmipar és a játékvilág számára. Jelenleg a negyedik Indiana Jones mozifilm forgatását készíti elő Lucasszal és Spielberggel.

Dave Perry
A Shiny alapítója az óriási csinnadrattával beharangozott, de aztán csúfosan megbukott (bár ez nem egyértelmű: bűn rossz volt ugyan, de a reklám több milliót adott el belőle) Enter the Matrix óta hol itt, hol ott tűnik fel, de konkrétumot nemigen látunk tőle. Jelenleg táncolós MMO-játékot (!) készít, az idei Simpsons mozifilm játékverziója mellett sürög-forog, játékfejlesztőket befektetőkkel összeboronáló céget vezet, és könyvet ír a jövő játékdesignerei számára.

Chris Roberts

A Wing Commander sorozat atyja a 2003-as, remekül sikerült, de méltatlanul elfelejtett Freelancer után kiszállt a játékiparból, és Hollywoodban talált magának új kihívásokat. Produkciós cége, az Ascendant eddig négy mozifilmet készített el, és idén további hat várható tőle, olyan sztárokkal, mint Bruce Willis, Samuel L. Jackson, George Clooney vagy Morgan Freeman.

Brian Reynolds

Sid Meier tanítványától, aki a Civilization 2-t és az Alpha Centaurit tulajdonképpen a mester helyett készítette el, a Rise of Nations világsikere után búcsúztunk el a rovatban. Azóta megszületett a folytatás, az egyedi fantasy környezetbe telepített Rise of Legends, de nem sikerült megismételnie az elődje sikerét. Brian és a Big Huge Games háza táján azóta csend honol, de nyilván készül már a harmadik Rise of... játék.

Larry Holland

Az X-Wing sorozattal vált halhatatlanná, de az űrszimulátorok aranykorának elmúlása óta nemigen találja a helyét. '99 és az X-Wing Alliance óta lefelé ível a pályája, a Totally Games élén ma kisebb Wii és PSP játékokat fejleszt, miközben a rajongók máig ostromolják, hogy vágjon bele a TIE Fighter 2-be...

Trip Hawkins

Az Electronic Arts egykori alapítója második cégével, a 3DO-val már nem aratott annyira fényes sikert (igaz, neki köszönhetjük például a Might and Magic sorozatot). 2003-ban elhagyta a „nagy" játékfejlesztés világát, azóta Digital Chocolate nevű cégével mobiltelefonos játékokat készít és köszöni szépen, remekül van.

Tim Cain

A Fallout játékok mögött álló géniusz számára a Vampire Bloodlines lett volna a nagy lehetőség, hogy végleg a legnagyobbak közé kerüljön – azonban a játék a kiadó nyomására erősen félkész állapotban jelent meg, és kihagyott helyzet maradt (ironikus módon maguk a rajongók fejezték be nem hivatalos patch-ekkel a játékot). Cége, a Troika 2005-ben csődbe ment, Tim most a pletykák szerint az óriási költségvetésű (75 millió dollárról szól a fáma) Fallout Online fejlesztőcsapatát segíti.

Tim Schafer

A játékvilág vitán felül leghumorosabb figurája a Monkey Islandek, a Day of the Tentacle és a Grim Fandango után hosszú időre eltűnt a reflektorfényből, majd 2005-ben az évtized legviccesebb és legeredetibb játékával, a Psychonautsszal tért vissza (ami sajnos messze nem lett akkora siker, mint amit megérdemelt volna). Jelenleg a Vivendi számára készít új, állítása szerint minden eddiginél mókásabb kalandjátékot.

Brett Sperry – Louis Castle

A Westwood alapítói, és a Command and Conquer sorozat létrehozói 120 millióért adták el a cégüket az Electronic Artsnak. Louis rövid ideig az EA Los Angeles alelnöke volt, majd elhagyta a játékipart, és azóta is Las Vegasban sütteti a hasát a napon; Brett pedig designerként dolgozik az óriáscég RTS-ekkel foglalkozó divíziójánál, jelenleg a Command and Conquer 3 végső munkálatait vezényli.

AMERICAN MCGEE

Az id Software egykori sztárja az Alice-szal megmutatta, hogy Carmackék nélkül is képes nagyot villantani, de azóta valahogy nem jönnek össze a dolgai. A Scrapland miatt még nem kellett szégyenkeznie, de a Bad Day LA már rémséges bukta volt, az Alice folytatásaként régóta várt Oz és Grimm pedig sehol sincs...

Nolan Bushnell

A videojáték-ipar megteremtője, aki '72-ben a Ponggal az egész őrületet az útjára indította, később létrehozta az Atarit, és az Atari 2600-zal az első otthoni játékkonzolt. Ma 65 éves, de nem éppen nyugdíjas életet él: uWink nevű cége érintőképernyős játékautomatákat fejleszt, és tavaly kezdett bele egy étterem-lánc felépítésébe...

Gabe Newell

A Microsoft-milliárdosból a Half-Life atyjává vált teltkarcsú Gabe történetét a csúcsponton, a Half-Life 2 megjelenésekor hagytuk félbe anno. Gordon második kalandja minden idők egyik legjobb játékaként vonult be a történelembe, azóta készülnek a folytatás-epizódok (őrjítően lassan), egyre jobban dübörög a Steam, de a Source motor nem villog nagyon licenc-téren. Ja, és idén jön a Valve-tól az, amire már vagy fél évtizede várunk: a Team Fortress 2!

Paul Neurath

A játékipar szürke eminenciása a Looking Glass élén olyan játékokat tett le az asztalra, mint a System Shock, a Thief vagy az Ultima Underworld. A cég megszűnése után a csapat nagy részét átmenekítette a Floodgate nevű új stúdióba, ahol Pocket PC-re fejlesztenek, de benne volt a kezük a Dark Messiah of Might and Magicben is, illetve most a Bioshockhoz nyújtanak némi tanácsadói segítséget.

Rick Goodman

Az Age of Empires vezető tervezője igencsak rosszul tette, hogy kilépett egykori sikerei helyszínéről, az Ensemble stúdióból. Saját csapatával az Empire Earth még igazi nagy durranás volt, a folytatás Dawn of Modern Earth már közepes, az akcióba hajló Rise and Fall pedig kifejezetten gyenge – 2006 elején be is kellett zárni a céget.

Shigeru Miyamoto

Miyamoto-san, aki többek között Super Marióval, Donkey Konggal és Zeldával ajándékozta meg a világot, és akinek a Nintendo a sikerei nagy részét köszönheti, legutóbb a Wii legnagyobb bemutatkozó címével, a Legend of Zeldával villantott. A siker a régi – amihez ez az ember hozzáér, arannyá válik...

Roberta Williams

A kalandjátékok királynője, és a Sierra megalapítója férjével, Kennel '99-ben hagyta a háta mögött a játékipart. Vettek egy óceánjáró luxusyachtot, és munkától, a világ zajától visszavonulva annak fedélzetén tengetik mindennapjaikat, miközben Ken hobbiból egy webdesigner céget igazgat, Roberta pedig egy történelmi regényt ír.

Chris Avellone

A Planescape Torment mögött álló zseni a legendás Black Isle csapat széthullása után az új RPG-sztárfejlesztő stúdió Obsidianhoz igazolt, ahol a KOTOR 2, majd a Neverwinter Nights 2 sikerében volt oroszlánrésze. Hősünk jelenleg a

Sega számára készülő, Aliens-filmeken alapuló újgenerációs RPG-n ügyködik.

Jason Hall
A Monolith alapítójaként az ex-tengerészgyalogos designer simán visszautasította anno a Microsoft felkérését a DirectX kifejlesztésére, hogy aztán olyan játékokkal lepje meg a világot, mint a No One Lives Forever vagy a FEAR. Ma a Warner médiaóriás játék-divízióját vezeti (és biztos, ami biztos, felvásároltatta a céggel a Monolith-ot, hogy a FEAR folytatása jó kezekben legyen...).

Rand Miller
A Sims eljöveteléig a Miller-testvérek játéka, a Myst volt minden idők legnagyobb PC-s bestsellere – egy hét éven át húzódó projekt, az Uru kellett ahhoz, hogy az ebből befolyó pénzt feleméssze és a céget csődbe vigye. Rand cége, a Cyan bezárta kapuit, de hősünk már a visszatérésen dolgozik, új projektjének munkacíme Something Else, azaz „valami más".

Steve Meretzky
A kalandjátékok történetének legendás alakja a műfaj csillagának leáldozásával kiszállt a játékiparból, és a mobiljátékok területén, majd az internetes szerencsejátékban próbálta ki magát. A szíve azonban visszahúzta a videojátékhoz: nemrégiben a volt Looking Glassból lett Floodgate-nél tűnt fel.

Jordan Mechner
A Prince of Persia atyja egyszer már elhagyta a játékipart, hogy gyerekkori álmát beteljesítse, és filmrendező lehessen. Számos díjat nyert filmjeivel, de az újgenerációs Persia-epizódok miatt aztán visszatért a játékokhoz. Ma a Prince of Persia mozifilm előkészítésén és forgatókönyvén dolgozik Jerry Bruckheimerrel.

Tim Ansell
A foci- majd autós játékokkal induló Creative Assembly vezére 2000-ben, a Shogunnal írta be magát a játéktörténelem nagykönyvébe. Azóta is a Total War sorozat egyre jobb és jobb folytatásain dolgozik, a legutóbbi sikere a Medieval 2 volt, a következő pedig... nos, a pletykák szerint a napóleoni háborúk következnek a Total War szériában.

Mark Cale
A C64 korszak legendás játékának, a Last Ninjának alkotója szinte nyomtalanul eltűnt, mióta a PC és az egyre újabb generációs konzolok átvették az uralmat a Commodore gépeitől. 2000-ben Studio 3 néven újraalapította egykori sikergyáros cégét, és állítólag azóta a Last Ninja 4-et készíti. A pletykák szerint Playstation 3-ra.

Chuck Kroegel
Az SSI alapítója, a Panzer General alkotója, akinek a '80-as évek stratégia-őrületét köszönhetjük, ma a volt Westwood-fejlesztőkből álló Las Vegas-i Petroglyph stúdiót vezeti. Bemutatkozó játékuk a remek (és ultrasikeres) Empire at War volt, és csodálkoznánk, ha a következő játékukkal elhagynák akár a Star Wars világát, akár az RTS műfajt...

John Cutter
A Defender of the Crownnal és a Betrayal at Krondorral duplán is élő legendává vált designer az ezredforduló táján hátat fordított a játékiparnak, és az internetes bizniszben helyezkedett el – a nagy visszatérés idén, a Supreme Commanderrel várható.

Brad McQuaid
Az EverQuesttel és a Star Wars Galaxies-zal a háta mögött Brad a világ első számú MMO-fejlesztőjeként lépett ki a saját maga által alapított Verant stúdióból lett Sony Online-tól, hogy egy több száz fős cég irányítása helyett újra játékokat készíthessen. Új online RPG-je, a Vanguard lassan a fejlesztés végső szakaszába érkezik, és mindenki azt várja tőle, hogy szorongassa meg a verhetetlen World of Warcraftot...

Michel Ancel
Rayman kitalálója, és a Beyond Good and Evil mögött álló géniusz legutóbb a teljesen őrült Rayman Raving Rabbidsszel állt elő, jelenleg pedig Peter Jacksonnal (akivel a King Kong játék készítése alatt barátkozott össze) közösen készít egy szupertitkos játékot. Mindemellett ő maga és a kicsi de annál lelkesebb rajongótábor is a Beyond Good and Evil folytatásait látná legszívesebben...

David Cage
A Franciaországban élő brit designer az Omikronnal és a Fahrenheittel már kétszer mutatta meg, hogy mennyire nem halott a kalandjáték műfaja. Jelenleg a Heavy Rain munkacímű kalandon dolgozik az Atari számára, de már bejelentette (2009-es megjelenési dátummal) az Omikron folytatását is, David Bowie közreműködésével.

Bill Roper
A Blizzard egykori fenegyereke, a Diablo fejlesztőcsapatának egyik kulcsembere az emlékezetes kiugrás (2003-ban szinte a teljes csapat otthagyta a Blizzard North stúdióját) óta a Flagship

Stuidos berkein belül dolgozik az FPS-be oltott nem hivatalos Diablo-folytatás Hellgate Londonon. Idén elvileg meg is jelenik...

Vince Zampella
A második világháborús játékok dömpingjét megindító Medal of Honor projektvezetőjeként Vince-nek biztos helye lett volna az EA-ben az elkövetkező évtizedre – azonban ő több kreatív szabadságot akart, és lelépett a kiadóóriástól az egész csapatával. Saját cégében aztán a nem hivatalos folytatásból, a Call of Dutyból nagyobb sikert faragott, mint a Medal valaha is volt – és most úgy tűnik, ezt a sorozatot fogja folytatni az idők végezetéig...

Cliff Bleszinsky
CliffyB-t, a XXI. század John Romeróját, a rocksztárként viselkedő exhibicionista designert alig két hónapja, a Gears of War megjelenése előtti utolsó napokban mutattuk be. A játék azóta megjelent, minden babért learatott, és valósággal félisteni rangba emelte Cliffet a rajongók köreiben. Most jöhet az Unreal Tournament 2007, aztán valószínűleg a Gears 2...

Ian Livingstone
A lapozgatós kalandjáték-könyvektől hosszú út vezetett az Eidos megalapításáig, sikerre vitelé-ig, majd kis híján csődjéig Sir Ian számára. Miután a céget felvásárolta az SCi, ő volt az egyetlen régi vezető, aki maradhatott; ma a cég legfontosabb projektjét, a Tomb Raider legfrissebb folytatását felügyeli.

[GONDOLATÉBRESZTŐ]

irta · Stóki

Ahogy az lenni szokott, az év első hónapjaiban az internet játékokkal foglalkozó portáljait, blogjait elárasztották a 2006-os bestof-listák és évértékelések. A sorból mi sem akarunk kilógni, főleg azért nem, mert a tavalyi év több szempontból is különleges volt.

Az okoskodáshoz a piacot figyelő legnevesebb elemzőcég, az NPD adatait hívjuk segítségül, amelyekből kiderül, hogy nagy meglepetések nem voltak 2006-ban, kicsik annál inkább. A cég január közepén hozta nyilvánosságra a konzolos, illetve a PC-s játékok eladási adatait. A lent következő számok az amerikai piacot tükrözik (annak is nagyjából a 60%-ára van rálátása a cégnek), de mivel az európai piac általában követi a Nagy Halászlén túli trendeket, számunkra is érdekesek.

ENYHE FELLENDÜLÉS

Kezdésnek egy jó hír: a PC-s játékpiac nem csökkent tavaly. Sőt, a 970 millió dolláros forgalom enyhe növekedést mutat a 2005-ben mért 953 millióhoz képest. Ez még mindig nem éri el a 2004-es szintet (1,1 milliárd dodó), de legalább megállt a piac zsugorodása. Ráadásul ezek a számok csak a bolti eladásokat tükrözik, tehát az előfizetésekből és online értékesítésből származó pénz nincs benne a 970 millióban, holott az online disztribúció egyre jelentősebb összegeket produkál. Az NPD Gamespotnak nyilatkozó elemzője, Anita Frazier szerint az online kereskedelem még sokáig megőrizheti a PC-s játékipar „egészségét". Ugyanakkor kevesebb optimizmusra ad okot a sikerprogramok elszomorító listája (ami a cikkhez tartozó szövegdobozban olvasható). 2006-ban Amerikában a World of Warcraft volt a legsikeresebb PC-s játék, és ezt meg is érdemelte. Na de nézzük csak meg a többi kilencet! 5 Sims, 8 folytatás, 3 stratégia – jó kórkép a PC-s játékok helyzetéről. A WoW mellett csak az Empire at War tekinthető eredeti játéknak, azt pedig nagyrészt a Star Wars név tornászta fel a negyedik helyig. Jellemző a real-time stratégiák nagy száma is: az MMORPG-k és a Sims-féle elfajzások mellett ez az a műfaj, ami a legjobban tartja magát PC-n. Már nemcsak kaland- és sportjátékokat, de FPS-eket sem látunk az első tízben.

ELHÚZ A KONZOL

Más a helyzet a konzolipar eladásaival kalkuláló, összesített tízes listán! Egészen más műfajokat látunk itt, például rögtön két FPS-t (Gears of War, Call of Duty 3). Találunk még három sportjátékot (bár kissé ijesztő, hogy mint hagyományosan, évek óta, most is a Madden NFL áll az első helyen), autószimulátort és ügyességi játékokat – többnyire kontrollerbarát műfajok. E programok sikerének titka a nyilvánvaló márkanevek, licencek (Star Wars, Cars) mellett a multiplatfrom. Összesen két olyan név van az első tízben, ami csak egyetlen platformra jött ki: a New Super Mario Brothersnek már a neve garantálta a hétszámjegyű eladott példányt, a Gears of War pedig a nextgen-konzolháború legjobban bereklámozott, jó időben kijött húzóneve volt. Az összes többi versenyző legalább négy platformra jelent meg, de a listavezető Madden például kilencre (tízre, ha a PC-t is hozzászámoljuk). Az ilyen-olyan konzolok tehát együtt hasítanak brutális szeletet a játékipar tortájából, és az NPD jelentésében szereplő dollármilliókat nézegetve azt látjuk, hogy a PC-s piac enyhe fellendülése ellenére a konzolpiac még jobban elhúzott. 2006-ban ugyanis 12,5 milliárdos forgalommal zárt az ipar, ami a 2005-ös 10,5 milliárd dollárhoz képest 19 százalékos növekedést jelent (figyelem: ebben a konzolos játékok mellett a hardverek is benne foglaltatnak!). Csak decemberben 3,7 milliárd volt a bevétel, ami 27,8 százalékos ugrás a 2005-ös 2,9 milliárdhoz mérve – ez nyilván annak tudható be, hogy a nextgen-konzolháború még jobban felpörgette a karácsony előtti vásárlásokat. Érdekes ugyanakkor, hogy a nagy ugrásokat nem a szoftverek hozták. A konzoljátékok eladása az utóbbi egy évben nem sokat nőtt. Az összesen 6,5 milliárd dolláros játékforgalom ugyan 6,4 százalékos növekedést jelent a tavalyi adatokhoz képest, de ezek nagy részét a kézikonzolos játékok produkálták a maguk 1,7 milliárdos eladásaival (18,8 százalékos növekedés 2005-höz képest). A konzolpiac növekedéséhez tehát leginkább a hardverek járultak hozzá. A konzolgépek eladásából 2,9 milliárd dolláros bevétel volt tavaly, ami 87,5 növekedést jelent, ugyanakkor nagyjából ugyanolyan összegben (1,6 milliárdért) vásároltak kézikonzolt, mint egy éve. Az összesített mérleg így 4,6 milliárd és 42,8 százalékos növekedés – természetesen ezen a téren is december volt a legerősebb hónap. Karácsony előtt milliós nagyságrendben kelt el a Nintendo DS (1,6 millió darab eladott konzol), a PS2 (1,4 millió) és az Xbox 360 (1,1 millió). Meg kell említeni még a konzolháború két új jelentkezőjét: 2006-ban 1,1 millió Nintendo Wii kelt el, PS3-ból pedig 687 ezer darab (itt nyilván nem a kereslet,

hanem a gyártókapacitás volt a szűk keresztmetszet).

A NEXTGEN ÉVE

Ennyi nullából már lehet jósolgatni, és mi meg is tesszük. A száraz számok azt mutatják, hogy a PC-s és a konzolos játékok forgalma nem nőtt és nem csökkent lényegesen. PC-re ez igaz, de a konzolos adat kicsit csalóka. 2006 generációváltás éve volt a konzolpiacon, és mint a hardvereladások mutatják, rengetegen költötték „vasra" azt a pénzt, amin játékokat is vehettek volna. Ha úgy tetszik, a (nem kézi) konzoljátékok forgalmának viszonylagos stagnálása csak átmeneti jelenség. 2007-ben nem jön ki említésre méltó új konzol, az új platformok közül viszont néhány csak most fog felpörögni, ezért 2007-ben várhatóan nagyon fel fog lendülni a konzolos játékok eladása, miközben a PC továbbra is örülhet, ha tartja magát. Ugyanakkor a multiplatformos, a „legkisebb közös nevezőre" törekvő fejlesztői szemlélet miatt valószínűleg nagyobb becsületük lesz azoknak a játékoknak, amelyek csak egy platformra készülnek, viszont annak a végletekig kihasználják a képességeit. A hardvereladások a tavalyihoz képest kevésbé fognak nőni 2007-ben, viszont valószínűleg az új generációs konzolok átveszik a vezető szerepet. 2006-ban még a PS2 volt a legtöbb példányban eladott (nem kézi-) konzol, ez idén szinte biztosan nem fog megismétlődni. A Gamasutra által megkérdezett szakértők szerint a fejlesztők is egyre inkább a nextgen-piac felé fognak fordulni, ami nem jó hír a PC-nek. A jó öreg számítógép egyre inkább a kisebb fejlesztőcégek játékplatformja lesz, miközben továbbra is a Sims-kiegészítők gondoskodnak majd arról, hogy egymilliárd dollár körül maradjon az éves bevétel. Ez a piaci status quo éveken belül ugyan, de hozzánk is be fog gyűrűzni. Próbáljunk beletörődni.

2007-ben, a konzolgeneráció-váltás után új időszámítás kezdődik a játékiparban...

USA PC BEST SELLER 2006

WORLD OF WARCRAFT
KIADÓ: VIVENDI GAMES

THE SIMS 2
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS

SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS

EMPIRE AT WAR
KIADÓ: LUCASARTS

SIMS 2 PETS
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS

OBLIVION
KIADÓ: TAKE TWO INTERACTIVE

AGE OF EMPIRES III
KIADÓ: MICROSOFT

SIMS 2 FAMILY FUN STUFF
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS

CIVILIZATION IV
KIADÓ: TAKE TWO INTERACTIVE

SIMS 2: NIGHTLIFE
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS

USA BEST SELLER 2006

MADDEN NFL 07
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS

CARS
KIADÓ: THQ

LEGO STAR WARS II
KIADÓ: LUCASARTS

NCAA FOOTBALL 07
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS

NEW SUPER MARIO BROS
KIADÓ: NINTENDO

NFS MOST WANTED
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS

GEARS OF WAR
KIADÓ: MICROSOFT

CALL OF DUTY 3
KIADÓ: ACTIVISION

LEGO STAR WARS
KIADÓ: EIDOS

FIGHT NIGHT ROUND 3
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS

Játék mentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

OBLIVION

Az Oblivionban azt írtátok, hogy van benne pályaszerkesztő, de nekem eredetiben van, térképet is kaptam hozzá, meg minden, de a szerkesztőt nem találom a mappájában (se)! Külön kell telepíteni? Válaszotokat kösz. Peti

Bevallom, nem emlékszem, hogy a korongon fent van-e, vagy nincs a Construction Set (TES CS), mindenesetre a hivatalos oldalról letölthető a tinyurl.com/et38e linken (alig 6,5MB). A CS-ben az első lépések megtételéhez a cs.elderscrolls.com weblap nyújthat segítséget, illetve a www.oblivionhq.hu oldal, Technikai jó tanácsok részlege.

Hello Guru!
Lenne kettő problémám az Oblivionban. Két shrine-t nem tudok megcsinálni, elmondom miért: az egyik a Hermaeus Mora's Shrine, ott azt írja, hogy „you have not yet followed Hermaeus Mora's path", és nem tudom, hogy mit kéne csinálni ott? A második a Namira's Shrine ott meg azt írja, hogy „you are not type of followers of Namira". Hát ennyi, ha tudtok, légyszi segítsetek (a shrine-ok a kedvenceim, már az összest megcsináltam, csak azt a kettőt nem).
Előre is kösz: Sebi

A Hermaeus azért nem elvégezhető még, mert ott követelmény, hogy mind a 14 előző Daedra shrine küldetése már kész legyen. Tehát először fejezd be a másik problémás esetet – ahol pedig Namirának csak 20-as personality alatt leszel a „típusa", tehát a legegyszerűbb, ha néhány üveg olcsó szeszt (pl. Cheap Wine-t) benyelsz nagy hirtelen, az majd meghozza a kívánt hatást, akárcsak az életben.

Hy Gurusok!
Nem tudtok magyarosítást mondani az Oblivionhoz, mert én már elég sok helyen kerestem, de sehol sem találtam, Ti biztos tudtok.
Előre is köszöni hűséges olvasótok: Cardking

Látogass el a tes4-obli-hun.uw.hu/ weblapra, itt szépen ki van csontozva, hogy hol is áll pontosan a fordítás, illetve a már elkészült részt le is töltheted és kipróbálhatod...

SECRET FILES: TUNGUSKA

Hi!
Elakadtam a Secret Files: Tunguskában. Ott tartok, hogy visszamentem a múzeumhoz, és beszéltem azzal a Max nevű fickóval a szobájában. Amikor kiment, kivettem a totemből a kristályt, és a hűtőből a cementet, aztán azt a savat vagy mit. Kombináltam a cementet a tálkával, és megszereztem az Ametisztet, és azt a zöld micsodát. Mit kell itt csinálni? Kösz: Andris

A dinós helyiségben a törött prizmát (sárga üveg) kombináld a napszemüveggel, így kapsz egy zöld üvegdarabot. Ezt a ragacs (cementcsésze) segítségével tedd bele a diadémba, és ragaszd be a totemből kiszedett piros kristályt, és az ametisztet is. Ha kész, akkor tartsd a lámpa elé, és figyeld a szemközti falat.

NFS CARBON

Nagyszerű PC Guru!
A Need for Speed Carbon-nal kapcsolatban keresem. Amikor legyőzöm Angie-t, és megkapom Nikkit akkor a gépem hibát észlel. Mi okozhatja? Hogyan javíthatom ki, ha lehet? Magyarítás is van rajta. Kérlek, segítsetek nekem.
Kösz: Dark Lord

Az új csapattagok megjelenésekor a magyarosítás kavar be, ezért az esetleges fagyásoknál vissza kell állni angolra (tinyurl.com/unbqq oldalról letölthető kis utillal), vagy megpróbálni a következő módszert. A registryben (Start menü -> Futtatás -> regedit) a HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Electronic Arts\Need for Speed Carbon local kulcsot állítsd vissza „en"-re (a játék továbbra is magyar nyelvű marad).

FABLE

Sziasztok!
Annál a küldetésnél, ahol Lady Greyt kell lebuktatni, ott nem fogadtam el az ajánlatát, azaz nem vettem feleségül. De egy Demon Doornak az kell, hogy vegyem feleségül, és csak akkor nyílik ki. Állítólag Thunderrel is meg kell küzdenem Lady Greyért. Ott a harc helyszínén találnom kell egy ezüst kulcsot is. A nagy kérdés: Hol találom meg Lady Greyt?
Légyszi segítsetek, fontos!

Hát ez a vonat már elment, értsd nincs a történetben olyan szál, hogy később odacsattogsz a Ladyhez azzal, hogy „bocs, felnyomtalak, de amúgy bejössz nekem..." Szóval kell egy korábbi mentés, esetleg egy újrajátszás vagy tessék bevállalni azt a „kis" eltusolós gonoszságot az érdekházasságért (elvégre elég fáin asszonykáról van szó), vagy a jó oldalon, ha megelégszel csak az ezüst kulccsal (a démonkapu így bukta), mielőtt lebuktatnád Lady Greyt, előtte az udvarlási szálon juss el a Thunder meccsig.

GORKY ZERO BEYOND HONOR

Tisztelt PC Guru!
Olyan kéréssel fordulnék hozzátok, hogyha tudtok, segítsetek a Gorky Zero Beyond Honor című játékban. Van egy rész, ahol hallás után kell megfejteni egy négyjegyű számkombinációt, de az istenért sem akar sikerülni, van valami ötletetek, mivel juthatnék túl ezen az akadályon?

A játék véletlenszerűen generálja a kódot, így fix megoldás nincs, de állítólag egy bizonyos készletből választ mindig, így a következő „gyakori" értékeket próbáld bezongorázni, és talán valamelyik nyerő lesz: 1365, 1358, 1648, 1865, 2345, 7957, 8531, 8785, 3265, 9138, 9789.

CALL OF CTHULHU

Tisztelt PC Guru!
Égető problémával fordulok Önökhöz!
1. Az e havi játékuk (Runaway) az intró után hibaüzenettel leáll. Tudnának segíteni?
2. Az öcsém elakadt a Call of Cthulhu: DCoTE-ben. Valami templomban van, ahol a pap keresztre van feszítve. Fönn van három harang, és itt leblokkolt. Hogyan tud megszökni?
Kérem, válaszoljanak mihamarabb!
Köszönettel: Zsolt

1. A játék gépigénye olyan alacsony, és a felépítése is annyira egyszerű, hogy nehéz elhinni bármilyen szoftver(driver)/hardver hibát. Próbáld a max (amikor mindent átmásol HDD-re) telepítést ez kizárja a sérült lemez lehetőségét, aztán ha használsz valamilyen codecpakkot, akkor szedd le. Ha a hiba továbbra is fenn áll, küld el a címünkre a pontos hibaüzenetet...

2. A harangokat magasságuk szerinti sorrendben kell megszólaltatni (középső, bal és jobb), és akkor futás vissza, egy szinttel lejjebb, a kinyílódó csapóajtóhoz (vigyázat, időre záródik, tehát sietni kell).

GOTHIC

Üdv PC Guru!
Szeretnék segítséget kérni a Gothic című játékhoz. A játékban ott tartok, hogy a Szekta testvériség, vagy tábor megidézte az „alvót", és a látomásban I'Berion a szektások vezetője orkokat látott, ezért az egyik szektás tesó elvezetett az Ork-temetőbe (vagy barlangba). Itt a szokásos módon lekaszaboltam az utamba kerülő orkokat, végül összetalálkoztam Baal Lukorral, megszereztem neki a két félbetépett tekercset, amiből ő csinált egy teleportot. Szóval itt akadtam el... Bemegyek egy másik nagyobb terembe, ahogy írja a leírás is, ott benn lecsapok minden orkot, de semmi nem történik! Nagyon megköszönném, ha segítenétek nekem ez ügyben, illetve pontosan útba tudnátok igazítani.
Előre is köszi! (És csak így tovább az újságot illetően!) Hali! ROBI

Ez egy konkrét, több helyről megerősített bug (a Lukor script „lefagy", és így nem megy be az oszlopok közé, ahol a teleportot létrehozná), de az eredete nem egészen tiszta. Állítólag a feltett magyarosítás okozza, így ha leszeded, elvileg továbbléphetsz, a másik megoldás pedig az lenne, hogy változz át valamilyen lénnyé, támadd meg Lukort, és csalogasd be az oszlopok közé, majd változz vissza, és akkor beindul Baalnál a teleportkészítő script.

RUNAWAY

Helló PCGURU TEAM!
Elakadtam a Runaway: A Road Adventure nevű játékban! Nem tudom, hogy hogyan kell felébreszteni Ginát.
Válaszotokat előre is köszönöm, Kr@szim.

Először szedj össze minden motyót. A kórteremből a poharat, az altatót, és Gina táskáját (a felszerelésrészben a táskából vedd ki a gyufát, majd a parókát), aztán a fürdőszobai szemetesből a tollat, és a tükör elől az alkoholos üveget. A fürdőszoba ajtaján lógó térkép tanulmányozása után mássz át a kórterem ablakán a raktárba. Felszedhető cuccok: balra két párna, a fecskendő, az éghető spray, a másik oldalon, pedig az üres kórlap, a feljegyzések könyve, és a bábu feje. A kórteremben visszatérve, irány be a felszerelések közé, itt a fecskendőt az alkohollal, majd a tollal párosítva írhatunk egy új kórlapot. A kórlapot cseréljük ki Ginaéval, az üres ágyra, pedig tegyük a lányét, aztán az ágyon a párnából és a fej-paróka párosításból a takaróval lesz egy csinos álbeteg. Ha kész, menj a fürdőszobába, ahol rövid bejátszás következik. Ezután olvasd el az orvosi könyvet. Hidegzuhany kell a lánynak. A fürdőszobai zuhany kaput, tehát vizsgáld meg a kórterem plafonját. A tűzjelző berendezésen „használd" az éghető sprayt, és voila...

Hello!
Elakadtam a Runaway első részében. Ott tartok, hogy a Ginát faggatják a gorillák, és ott akadtam el, hogy a sisakban lévő vajat kombinálni kéne a mogyoróvajas üveggel, de azt mondja Brian, hogy nincs semmi értelme, pedig a felforrósodott fagyasztónál próbálkozok. Kérlek, segítsetek, mert nagyon tetszik a játék, amit az újság mellé csomagoltatok.
Bakkancs

Jó helyen vagy, csak nem jó dologgal próbálkozol, ugyanis a mogyoróvajas üvegnek nincs más szerepe, mint hogy Szegecstől begyűjtjük a hangyákkal kapcsolatos infót. A mogyoróvaj készítéshez a vasúti kocsiban a középső hordókon használd a feszítővasat, és az így kapott mogyorót tedd a sisakba, aztán a fagyasztó tetejére...

JUMURDZSÁK GYŰRŰJE

Üdv Guru!
Az lenne a gondom, hogy a Jumurdzsák Gyűrűjében a második napnál teljesen el vagyok akadva. Már mindent átnéztem, de semmit se találtam. Kérlek, segítsetek, nekem jó egy weboldal is, csak segítsetek.
Hű olvasótok: NewBoy

Magyar nyelvű végigjátszás a tinyurl.com/2yrcy5 oldalon található.

POP WARRIOR WITHIN

Csá Tika!
Azt szeretném kérdezni, hogy hova menti el a mentéseket a PoP2? Már megnéztem a C:\Documents and Settings\Rendszergazda\Dokumentumok-at, de ott nincs. Remélem, tudtok segíteni.
Puszta

A mentések az X:\Program Files\Ubisoft\Warrior Within\PoPWWProfiles-ban vannak.

SIN EPISODES I

Hello Guru!
Elakadtam a Sin Episodes 1 játékban. Ebben kérnék segítséget. Ott járok, hogy egy nagy hangárszerűségbe jutottam, amiben valami emelő-szerkezet, és egy kis tengeralattjáró van. Mindenkit likvidáltam. Az egyik teremből irányítható az emelő, de nem tudom, mit tegyek vele, nem sok értelmeset lehet, és nincs semminek eredménye. A másik teremnél csapdába esek, itt két katona és egy civil van. Ide érve lezáródik mögöttem az erőtér, majd a civil mond valamit, és egy injekciós tűvel hadonászik. Ezek után nem történik semmi, ők is ott állnak, és én sem tudom, mit tegyek. Innen hogyan tovább?
Előre is köszönöm.
Tisztelettel! László

Ha nem eredeti a játékod, akkor a másolásvédelem irtotta ki az agyat a pajtikból – ha viszont eredeti, akkor egy apró bug. Megoldás utóbbi esetre: a játék parancsikonján jobb klikk, és a Tulajdonságoknál a Cél mezőben az indító exéhez fűzd hozzá a „-console" tagot. Indítsd el a játékot, majd töltsd vissza a közvetlenül az NPC-k megjelenése előtti állást. Nyisd meg a console-t, és írd be „ai_norebuildgraph 0" majd enter. Ekkor a script az erőtérnél már beindítja az NPC-ket..

SHERLOCK HOLMES

Sziasztok!
Nekem a Sherlock Holmes és az ezüstfülbevaló rejtélye című játékhoz kellene egy kis segítség. Elakadtam az első pályán, ott, hogy már rengeteg tárgyam van, de nem tudok átmenni a másik szobába, mert azt írja ki, hogy „még nem vizsgáltam meg mindent".
Lécci segítsetek.
Előre is köszi.

A DVD mellékletünk végigjátszás szekciójában lépésről-lépésre kövesd végig újra az ott leírtakat, mert vagy egy nyomot nem vizsgáltál meg, vagy nem beszélgettél még mindenkivel (néhány szereplővel az újabb nyomok kapcsán újra beszélni kell).

TOMB RAIDER LEGEND

Hali Guru!
Elakadtam a Tomb Raider: Legendben. Kazahsztánban vagyok, a végén, amikor Amanda rám szabadítja azt a démont (vagy valami ilyesmit). Na azt hogy kell kinyírni, mert én nem tudom (végigjátszást meg nem találtam hozzá)!
Jó lenne, ha tudnátok segíteni minél előbb, mert szeretnék már tovább jutni!
Előre is köszi: Dam
Ui. Ha tudtok valami végigjátszást, légyszi küldjétek el!

Csak az Excalibur sebzi, így koncentrikus körökben keringjél, és „lődd" a karddal, amikor pedig összeroskad, rohanj oda, állj vele szemben, és az „E" billentyűvel vihetsz be végzetes csapást.
Ui. Magyar nyelvű végigjátszás letölthető innen: tinyurl.com/2fttv6

[NOSZTALGURU]

A Egészen ijesztő, ahogy a WoW-mánia átsöpört a szerkesztőség tagjain. Most éppen Hancunál tart, aki a Burning Crusade megjelenése óta karikás szemmel jár be dolgozni, és néha rajtakapjuk, amint orkul motyog maga elé. Ez az e havi nosztalgiarovatra is rányomta a bélyegét: orkos játékok következtek az elmúlt 20 évből, borzalmas szóviccekkel súlyosbítva.

Ezzel játszottunk...

...5 éve:

Warcraft III: Reign of Chaos

Aki sokat orkol, keveset fog – mondja a régi közmondás, de ha valaki, a Blizzard akárhányszor építhet játékban az agyaros, zöldbőrű humanoidokra. A Warcraft-sorozat harmadik része 2002 nyarán jelent meg, de már '99-ben megérkeztek az első hírek és képek a játékból, aminek láttán szokatlanul sokan fanyalogtak az inkább tetszetősen szögletes, mint szép grafika láttán. Aztán amikor a játék megjelent, kiderült, hogy a poligonok olykor csekélynek tűnő száma mit sem ront a Blizzard-stratégiák bevált receptjén. A recept összetevői – a remek hangulat, a játékmenettel harmonizáló, príma és fordulatos kerettörténet és a döbbenetes mozibetétek – a Warcraft III-ban különösen finomra sikeredtek. Eredeti ötlet ugyan egy deka sem volt benne (a varázstárgyakkal tápolható hősöket és a többi RPG-elemet például szemérmetlenül nyúlta a játék a Heroes-szériától), de a fejlesztők olyan ügyesen vegyítették boszorkánykonyhájukban a különböző játékelemeket, hogy újabb hihetetlenül addiktív műfaji etalon született. Mint tudjuk, ezt azóta megismételték az MMORPG-k műfajában is, ami egészen egyedülálló teljesítmény a játékiparban.

...10 éve:

Ultima Online

Az egyik úttörő, egyben az első igazán sikeres online szerepjáték, isten nyugosztalja. Fénykorában több százezer játékosa volt, de nem tudta (és talán nem is akarta) felvenni a versenyt a 3D-s csodákkal. Az Ultima Online még izometrikus nézetet használt, és legnagyobb erőssége az Ultima márkanév volt (olyannyira, hogy az Ultima VI módosított motorját használta). Richard Garriott világa, Britannia az egyik legnevesebb szerepjáték-sorozatnak adott otthont, nem csoda hát, hogy az első igazán sikeres MMORPG is itt futott be. A legnagyobb számban és variációban előforduló szörnyek pedig természetesen az orkok voltak (míg a játékosok orkon nem ragadták őket). Az UO-hoz kötődik egyébként a műfaj történetének egyik leghíresebb dátuma, 1997. augusztus 9-e. Ekkor történt ugyanis, hogy a Rainz nevű játékos az egyik fejlesztő karakterétől ellopott tűzvarázslat segítségével egyszerűen megölte Lord Britisht, azaz Richard Garrott karakterét. Az eset rávilágított arra, hogy a fejlesztőknek bizony az „a játékosoknak bármilyen őrültség eszükbe juthat" elvet követve ajánlatos MMORPG-t készíteniük.

...15 éve:

Space Crusade

Nehogy azt higgyük, hogy az orkok csak kardozós-varázslós környezetben fordulnak elő! Igaz, fantasyben mozognak a legotthonosabban, de ez nem akadályozza meg őket abban, hogy néha megorkanizáljanak egy utazást az űrbe. Több szerepjátékban (például a Might & Magic sorozatban) is jól megférnek a sci-fi elemek és agyarország szülöttei, 1992-ből pedig egy stratégiát, a Space Crusade nevű táblás társasjáték átiratát érdemes megemlíteni. A játék az Ian Watson ihlette Warhammerről ismert Games Workshop cég népszerű környezetét használta fel, ahol bátor űrgárdisták körökre osztva irthatták a mutánsokat és az űrorkokat. Az orkgyilkosok mészárlása ugyan nem kavart nagy orkánt a piacon, de korrekten összehegesztett, átlag feletti program volt, megérdemli, hogy emlékezzünk rá.

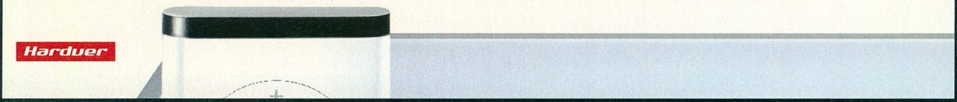
...20 éve:

Knight Orc

...és bizony, az orkos kalandjátékot sem a Blizzard találta ki, bármilyen eredeti ötletnek is tűnt anno a bejelentett, majd félbehagyott Warcraft Adventures. A Knight Orc már 1987-ben megvalósította ezt az elképzelést: ebben a képes-szöveges kalandjátékban ugyanis egy ork lovag (!) esküdött bosszút, amiért az emberek és a hobbitok olyan gonoszul bántak a fajtájával. A többféle befejezéssel kecsegtető, valós idejű környezettel kísérletező program megelőzte korát a gonosz főszereplő koncepciójával, és talán ezért sem lett siker. A másik ok minden bizonnyal a grafika, ami 20 éve sem számított már vizuális orkazmusnak, és talán a szöveges irányítás is kicsit idejétmúlt volt már a Maniac Mansion megjelenésének évében.

T··Online···
ULTIMATE ONLINE GAMING
CYBER CAFE
JÁTSZANI BÁRHOL TUDSZ,
DE AZ IGAZI KIHÍVÁS NÁLUNK VÁR RÁD!
TÉNYLEG ÚGY GONDOLOD,
HOGY TE VAGY A LEGJOBB?
ITT AZ IDŐ BIZONYÍTANI, BAJNOK!
A PC Guru már a Tiéd, akárcsak a lenti képen látható kupon.
Nincs más dolgod, csak ellátogatni a
T-Online Cyber Café-ba és felmutatni a magazint,
hogy átvehesd a 30 perc ingyen játékra vagy
internetezésre feljogosító kártyát.
A kártya bármikor beváltható a rajta szereplő dátumig.
Internet már 190 Ft / órától
PC játék már 290 Ft / órától
Esti akciónk! 18:30 - 22:30 időkeretre mindössze 1000 Ft ellenében válthatsz jegyet!
Napijegy: 2500 Ft, így akár 1500 Ft-ot is megtakaríthatsz!
Kedvezményes bérletek!
Megtalálsz minket a MAMMUT I. harmadik emeletén, a Palace Mammut mozi előterében!
80 számítógép, 10 Mbit / sec Internet, több mint 80 játék, légkondicionált helyiség.
Minden 10. óra ingyen!
Nyitva tartás: 9:30 – 22:30
1024, Budapest, Lövőház utca 2-6.
www.PGCYBERCAFE.hu
T··Online··· CYBER CAFE
PC
30 PERC INGYEN JÁTÉK VAGY INTERNET
Magyarország legnagyobb internet-kávézójában és számítógépes játéktermében: a T-Online PG Cyber Café-ban
Az utalvány 2007.04.30-ig érvényes.

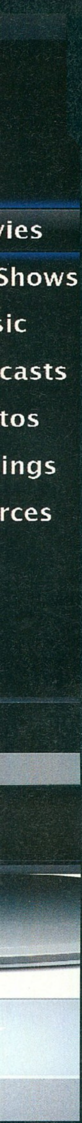
LF
PC GURU
LANTRYFREE
LAN amíg bírjuk...
Elérkezett a TE időd!
Szállj be TE is a csapatba!
Mérd össze tudásod a PC GURU szerkesztői-vel és a legelvetemültebb olvasóinkkal! Találkoz-zunk a PC GURU következő LAN Party buliján!
Helyszín:
T-Online PG Cyber Cafe,
Budapest Mammut I. Üzletház (mozi pénztár mellett)
Időpont:
2007. március 15. (csütörtök)
18:00-tól, amíg bírjuk...



Apple TV

írta · Galopp, Hremo

40 GB

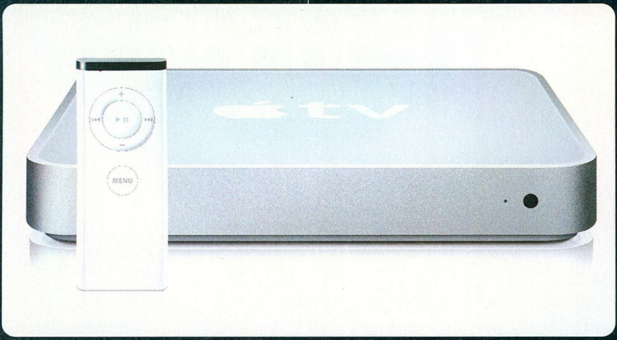


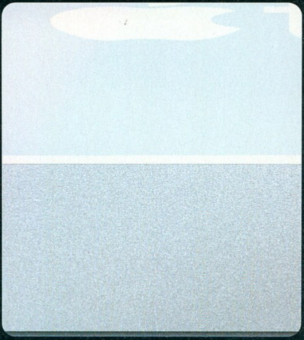
Gyakran szembesülünk azzal, hogy a számítógépünkön lévő fotóinkat, filmjeinket, tv vagy podcast adásainkat, kedvenc dalainkat nem tudjuk igazán élvezhető módon megnézni és meghallgatni, mert monitorunk vagy hangfalunk túl kicsi hozzá és ráadásul számítógépünk sincs a szoba megfelelő pontján. Erre kínál megoldást az Apple TV.

Első lépésként a készüléket fel kell töltenünk tartalommal, azaz a számítógépünk iTunes könyvtárában tárolt fotókkal, filmekkel és zenékkel. A feltöltés kétféleképpen történhet, az erre szolgáló kábellel vagy wifin keresztül. A gép képes átvenni a digitális média tartalmat Mac vagy PC számítógépről is.

Ezek után elpakolhatjuk számítógépünket és nincs más dolgunk, mint csatlakoztatni az Apple TV-t a szélesvásznú tv-készülékünkhöz, kivetítőkhöz, házimozi-, vagy hifi rendszerünkhöz és láthatóvá, illetve hallhatóvá válik a számítógépünk iTunes szoftverén tárolt valamennyi digitális tartalom.
A digitális média-gyűjtemény böngészését a megszokott intuitív kezelőfelület mellett, az Apple Remote távirányító is segíti, ami legfeljebb tíz méter távolságból is működik. Az Apple TV egy 40 GB-os merevlemezt tartalmaz, melyen 50 órányi videót, 9.000 dalt, 25.000 fényképet, vagy ezek tetszőleges kombinációját képes tárolni és 720-soros, nagy felbontású képernyőn lejátszani.

Az Apple TV PC-ről és Mac-ről is át tudja tölteni a képeket, zenéket és filmeket





Hitachi

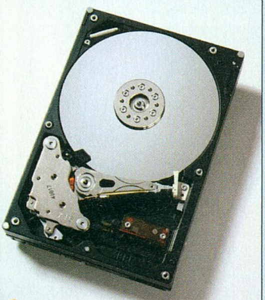
Deskstar 7K1000

A Hitachi a napokban megrendezésre került Consumer Electronics Shown bejelentette újabb háttértároló-családját, mely a Deskstar 7K1000 nevet kapta, s a világon elsőként terabájtos kapacitással rendelkezik. Ugyan ennek nem kell meglepőnek lennie, hiszen a Seagate korábban 2007 első felére ígérte a saját hasonló méretű eszközét, de úgy látszik a versenyben így pillanatnyilag alulmaradt.

A SATA (3.0 Gb/s) vagy PATA-133 csatalófelülettel is kapható, 3,5"-os merevlemez 5db 7200-as fordulattal pörgő lemeztányérral és 10 fejjel fog rendelkezni. Átlagos elérési idejét 8.5ms-ben határozta meg a gyártó, a SATA felülettel szerelt darabok 32MB-os pufferrel fognak rendelkezni.

A 1 TB-os kapacitás „csak" 1000GB-ot jelent, de ez a számolási mód már elfogadott a gyártók körében, így meglepődnünk sem kell nagyon ezen. Az eszközön a Hitachi számításai szerint 330 ezer nagyfelbontású kép vagy 250 órányi nagyfelbontású (HD) videó fér el még így is.

Ezt az első hallásra hatalmas tárolókapacitást merőleges adatrögzítéssel érte el a gyártó, mely technológia alig néhány éves, de tömegesen most kezdik alkalmazni a merevlemezgyártók, s ennek hatásaként nem csak a hasonló méretű háttértárak armadájára számíthatunk, de ez szerencsére a hordozható számítógépek tárméretére is kedvező hatással lesz, így nem kell majd beérnünk 60-80GB-nyi kapacitással, hanem akár 200GB-ot is kérhetünk. A Fujitsu például nemrég jelentette be, hogy 2007 folyamán 300 GB-os mobil merevlemezt dob majd piacra.



Az első 1 TB-os merevlemez

Canon Powershot

A Canon három új modellel – PowerShot A450, A460 és A550 – bővíti digitális fényképezőgépeinek választékát. Az elsősorban kezdőknek szánt A450 és A460 a korábbi A420 és A430 helyébe lépnek, megtartva azok kezelőfelületét, ugyanakkor további szolgáltatásokkal kiegészülve. A 7,1 megapixeles PowerShot A550 az A530 utódja, elődjéhez képest szintén több új szolgáltatást is tartalmaz. Mindhárom fényképezőgép kompakt kialakítású, könnyű, és a PowerShot modelleknél megszokott színvonalat nyújtja.

A gyártó elmondása szerint a három új modellnél a fejlesztők elsősorban a könnyű kezelhetőséget helyezték előtérbe, Magyarán a „te csak nyomd meg a gombot, a többit majd a gép elvégzi" szemléletet követték, ami ebben a kategóriában teljesen elfogadott megközelítés.

A PowerShot A460 és A450 jellemzői közé tartozik az 5 megapixeles felbontás, a 4-szeres optikai zoom (a PowerShot 450 esetén 3,2-szeres), a DIGIC II képfeldolgozó processzor alkalmazása, az iSAPS képelemző rendszer (az élességállítást, fénymérést és fehér-egyensúly állítást gyorsítja meg), az és 5-pontos AiAF autófókusz, a többféle felvételi mód megléte, a 2"-es LCD monitor és a magyar nyelvű menü. Az A550 fentiek mellett (illetve helyett) 7,1 megapixeles felbontással, 9-pontos AiAF-el, áttervezett módválasztó tárcsával és 30 kép/mp-es videók (hanggal) rögzítésének lehetőségével bír.

Mindhárom fényképezőgép PictBridge-kompatibilis, így közvetlenül nyomtathatók róluk a képek az arra alkalmas nyomtatókkal. SELPHY CP sorozatú nyomtatóval például igazolványképek és fényképek is kinyomtathatók. A „Nyomtatás/Megosztás" gomb lehetővé teszi az egy gombnyomással történő nyomtatást és képfeltöltést a Windows vagy OS X platformmal működő számítógépekre.

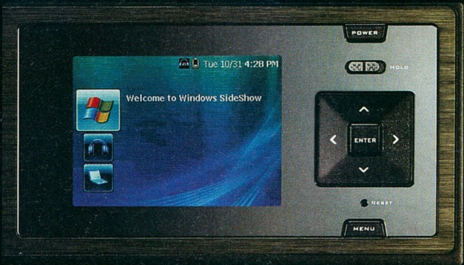
A Canon új alsókategóriás kompakt gépei

ASUS W5Fe SlideShow

A 12,1" szélesvásznú W5Fe kompakt notebook legérdekesebb tulajdonsága elsőre szembetűnik, mivel SideShow-val, vagyis külső kiegészítő kijelzővel rendelkezik. A Windows Vista SideShow egy független operációs rendszer, mely a teljes rendszer bootolása nélkül is elindítható. A flash memória segítségével a felhasználó elmentheti kiválasztott adatait szöveg, kép vagy audio formában. A külső rendszer teljes szinkronban van a fő operációs rendszerrel, így a felhasználó számára automatikus az Outlook adatok (e-mailek, naptár és jegyzetek, időpontok) frissítése.

A kiegészítő kijelző segítségével a gép bekapcsolása nélkül juthatunk a kívánt adatokhoz, pl. találkozók időpontjai, telefonszámok, címek és e-mailek. A SideShow használható továbbá fotók megjelenítéséhez, zenelejátszáshoz, vagy egyszerű játékok futtatásához is alkalmas, illetve mobil navigátorként is használhatjuk.

Az Intel Centrino Duo technológiára, 945GM chipsetre, illetve Core 2 Duo processzorokra épülő, 1,7 Kg súlyú gép legfeljebb 1,5 GB DDR2 memóriával rendelkezhet. Háttértárként 80, 120 vagy 160 GB-os merevlemez szolgál, a beépített webkamera 1,3 megapixeles. A konfigurációt 802.11a/b/g Wi-Fi, Bluetooth V2.0+EDR, 3 USB port, TV kimenet és memóriakártya olvasó teszi teljessé.



A SideShow a gép fő oprendszerének elindítása nélkül is működő képes

ViewSonic PJ258D
iPOD projektor

A ViewSonic Los Angeles-ben bemutatta be a világ első nagyfelbontású, „iPod-hoz készített" DLP kivetítőjét. A PJ258D új digitális szórakoztatási lehetőségeket nyújt az iPod-ok felhasználóinak, hogy a zsebméretű kijelző méretet életnagyságúra növeljék – számítógép nélkül.

Vizsgálatok kimutatták, hogy az iPod-használók háromszor gyakrabban töltenek le videoklipeket, filmeket, és Webes adásokat, így számukra a PJ258D megoldás lehet a személyes médiatartalmak megosztására. Az iPod sima formatervét követve, és 2 kg-nál kisebb súlyával a P258D egy olyan hordozható projektor, amely alkalmas lehet a tinédzserek, a fiatal felnőttek, illetve a házimozirajongók igényeinek kielégítésére.

A dokkolóval a videofunkciós iPod-ot közvetlenül a kivetítőre lehet csatlakoztatni, így nincs szükség számítógépre. Vetítés közben a berendezés tölti az iPod akkumulátorát, így több órás lejátszásra is lehetőség nyílik. (Más kérdés, hogy az iPodok hosszú távon mennyire bírják majd a hőterhelést...) A kivetítő számos csatlakoztatási lehetőségével támogat további népszerű digitális médiaformátumokat is.

A PJ258D a világ első iPod dokkolós kivetítője

A Texas Instruments DLP platformjára épülve a PJ258D 1024x768 felbontásra, 2000 lumen fényerőre, és 2000:1 kontrasztarányra képes, így egyfajta átmenetet képvisel a prezentációs (viszonylag nagy fényerő, 4:3 képarány) és a házimozi (viszonylag jó kontraszt) projektorok között.

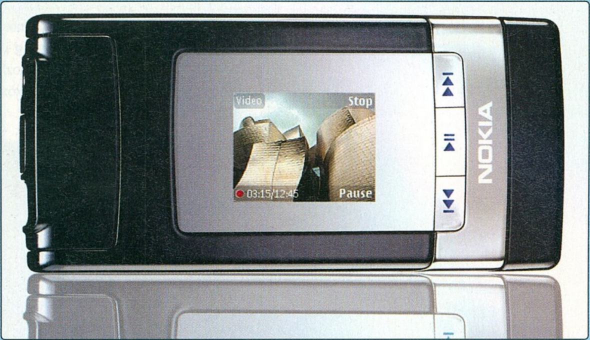
NOKIA N76 Médiamogul

A Nokia sok újdonsággal rukkolt elő az év elején rendezett CES-en. Többek között az új N-szériás kagylótelefonjával, melyről már elmondhatjuk, hogy egy kis szépséget vitt a szériatársai közé. Ugyanis az N76 az elegáns és visszafogott kinézete mellett egyértelműen női kezekbe való, bár annyira nem kihívó, mint a L'Amour kollekció tagjai, hiszen azok ízig-vérig divattelefonok. Természetesen a telefon egyértelműen az N75 utódja, azonban szerencsére levetkőzte annak vaskosságát, mivel az új készülék 106,5 milliméter hosszú, 52 milliméter széles és 13,7 milliméter vastag, valamint tömege 115gramm. Mindezek mellett teljesen új kiképzésű billentyűzetet kapott, ami határozottan jót tett az „alakjának", igaz első pillantásra olyan, mintha a Motorola RAZR-ból kölcsönözték volna.

A S60 3rd Edition kezelőfelületet kapott telefon két kijelzővel és két kamerával rendelkezik. Belső kijelzője 2.4"-os méretű, 240x320 képpont felbontású TFT, 16 millió szín megjelenítésére képes, míg a külső 1.36", 160x128 képpont TFT, 262144 színárnyalatot tud felvonultatni. Fő kamerája 2 megapixeles, 20x-os digitális zoomal és vakuval, míg belső társa kifejezetten a videotelefonálásra lett optimalizálva.

A telefon azon kívül, hogy négysávos (850/900/1800/1900MHz), a GPRS és az EDGE szabványon kívül remekül elboldogul a 3G (UMTS) hálózatokon is. Adatátvitelre használhatjuk még a mini USB-csatlakozóját, vagy a 2.0-s Bluetooth portját. Belső 26MB-os memóriáját pedig 2GB-ig bővíthetjük MicroSD kártyával. Várhatóan 2007 első hónapjaiban már viszontláthatjuk a boltok polcain nagyjából 390 eurónak megfelelő áron.

Az N76 igazi "médiatelefon"



NOKIA N800

Akinek volt már korábban Nokia 7710 a kezében, az leginkább egy kicsit erősebb processzort, kicsit jobb kijelzőt, kicsit több adatátviteli lehetőséget és kicsit stabilabb oprendszert hiányolhatott belőle. Az N800 minden fenti kívánalomnak megfelel, de annak ellenére, hogy számozásilag az N-széria tagja, nem kapott GSM modult (vagyis mobiltelefonálásra nem alkalmas), és nem is Symbian az operációs rendszere, hanem Linux.

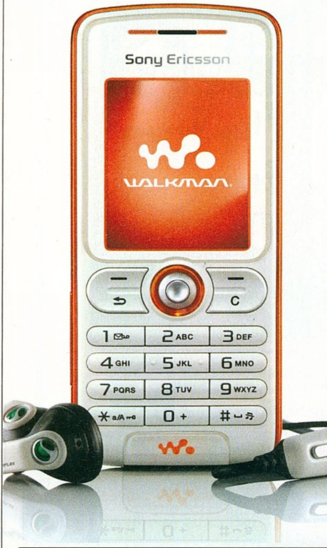
Az elegáns szürkés-ezüstös, vagy mattfekete színben mutatkozó internetes eszköz szinte teljes előlapját a 4,13" képátlójú, 800x480pixel felbontású, 65 ezer színárnyalatot megjeleníteni képes kijelző uralja. A 144x75x13mm-es méretekkel és 206grammos tömeggel rendelkező készülék elsősorban a netes böngészésre, illetve beszélgetésre szánja a gyártó, de a Flash7-el támogatott, 8-as verziószámmal rendelkező Opera mellett kapott egy fejlett zene- és videólejátszó alkalmazást is, mely segítségével fölös időnket üthetjük el – bár ennek gátat szab mindössze 3,5 órás használati ideje.

Memóriával jól el lesz látva, hisz a 128MB méretű ROM mellett 256MB-nyi flash memória került bele, illetve a két kártyafoglalatának köszönhetően 2x2GB-nyival növelhetjük a belső memóriáját SD kártyákkal (micro, mini, stb.)

Az USB-csatlakozóval, bluetooth-al és 802.11b/g WiFi-vel ellátott eszközre az elődjéhez hasonlóan a Maemo fejlesztési platform segítségével bárki írhat alkalmazásokat.

Bár Nokia, de mégsem telefon

SONY ERICSSON W200



A Sony Ericsson továbbra is gondol azokra, akik nem mindentudó mobilra vágynak, ami értelemszerűen csillagászati összegekbe kerül. Ennek fényében egyik új alsó kategóriába sorolható készüléke az W200, ami nemrégiben lett bejelentve. A készülék háromsávos GSM és GPRS tudású, nem kell tartani az EDGE, 3G vagy egyéb gyorsabb lehetőségtől. A kijelző nagyon szép, bár nem nagyfelbontású a maga 128 x 160 pixelével, de amire szánták arra biztosan elég. A 27 MB-ra rúgó belső memóriát MemoryStick M2 kártyával bővíthetjük, hogy nagyobb mennyiségű zenét vihessünk magunkkal. A szoftver tartalmazza a Walkman Media Player 1.0-t a zenelejátszáshoz. A kamera azért nem maradt ki. Felbontása 640x480 pixel és 4x-es digitális zoommal rendelkezik. A GPRS adta lehetőségek kihasználására a beépített HTML böngésző ad esélyt. Másik eszközzel infrán képes kommunikálni a W200 a vezeték nélküli technológiák közül. Kiváló hangminőségét kihangosítóval is élvezhetjük, ha netán mindkét kezünk foglalt lenne. Akkumulátora 7 óra beszélgetést, 18 óra zenehallgatást vagy ki tudja hány 100 óra készenlétet bír ki. Gyári tartozék az USB-s kábel, a sztereó headset és szoftverek a számítógéphez. Forgalomba 2007 második negyedévében kerül két különböző színösszeállításban. Azt egyelőre nem tudni mennyibe is fog pontosan kerülni.

MOTOROLA MotoRIZR Z6

Fura nevű linuxos zenetelefon. Így lehetne röviden jellemezni a Motorola egyik új készülékét a MOTORIZR Z6-t. A rövid jellemzéssel egyben elárultunk minden lényegeset, de azért érdemes jobban belenézni a készülékbe. A készülék működéséért egy Linux bázisú operációs rendszer a felelős, melyet zenehallgatásra éleztek ki. A gyártó erősen hangsúlyozta, hogy könnyedén szinkronizálhatjuk a telefont az asztali számítógépünkön lévő Windows Media Player 11-el, attól függetlenül, hogy Windows XP vagy Vista fut-e a gépünkön. Persze felvetődik a kérdés, hogy akkor miért nem Windows oprendszer van a telefonon, de ugye erre úgyse lesz válasz... A zeneformátumok támogatása tényleg széleskörűre sikeredett. A telefon ismeri a Windows WMAv10, Janus DRM, MP3, AAC, AAC+, AAC+ enhanced, AMR NB, WAV, XMF formátumok mindegyikét. Az USB 2.0 támogatásnak köszönhetően gyorsan és könnyedén másolhatjuk fel zenéinket a 64 MB-os belső memóriára vagy a maximum 2 GB-os microSD memóriakártyára, mivel jelenleg abból nincs nagyobb. Az alapnak számító kamera 2 megapixeles, mozgóképek készítésére is alkalmas MPEG 4, 3GPP vagy h.263 formátumban. A kijelző felbontása egyelőre ismeretlen, még a Motorola weboldala sem mondja meg. Az akkumulátor maximum 7 óra beszélgetést vagy 400 óra készenlétet bír. Forgalomba kerülése 2007 első felében várható. Az ár szintén rejtély meg.

ASUS A696 PNA

Megjelent az Asus A636N utóda, az A696. A ráncfelvarrt készüléket az Asus a nemrég megrendezett Las Vegas-i CES-en mutatta be. A navigációs eszköz új elrendezést kapott a kezelőgombok terén, illetve új fémházba bujtatták a PNA-t. A 17 x 71 x 16 mm-es és 65 gramm tömegű szerkezet továbbra is az 5-ös verziójú Windows Mobile-t futtatja, szóval nem ő lesz az első fecske a Microsoft Crossbow nevű új mobil oprendszerével. A navigációhoz szükséges GPS vevő immáron nem kihajtható, mint elődjénél, hanem teljesen beépített. A típusa a manapság méltán gyakran alkalmazott SiRFstar III-as. A gép lelke egy Intel XScale PXA272 processzor, mely rejtélyes módon továbbra is 416 MHz-es és nem az újabban használt 520 MHz-es. A belső memória megduplázódott, így 256 MB ROM áll rendelkezésre, míg a RAM változatlanul 64 MB maradt. A kijelző 3,5 hüvelykes és QVGA, azaz 240 x 320 pixel felbontású. A készülék SDIO bővítőhellyel rendelkezik, és megeszi az SD és MMC kártyákat is. Infra port is található rajta valamint tartalmaz beépített bluetooth egységet, ami 2.0-s verziójú, s nem maradt ki a WI-FI támogatás sem – a 802.11b/g szabványokat használhatjuk. Akkumulátora egy 1200 mAh-s lítium-ion típusú, amivel remélhetőleg ugyanannyit fog működni, mint elődje az 1300 mAh-s példánnyal. Azt nem tudni pontosan mikortól vásárolhatjuk meg Magyarországon, de februárban kerül a boltokba Európában körülbelül 100 ezer Ft-nak megfelelő összegért.

Az A696 SiRFstar III GPS chipsettel rendelkezik

OQO model02

Az OQO UMPC első verziója igen tetszetős volt, ám itt az „ápgrédelt" változat a Modell 02. A készülék kategória tehát az UMPC-k családja, azonban azok között talán a legerősebb a 02-es. Számos újdonság és ritkaság is elmondható róla. Elsősorban és legfontosabban kihangsúlyozandó, hogy Windows Vista operációs rendszer fut a készüléken, mellyel a legkisebb Vistát futtató eszköz címet helyből viszi (legalábbis jelenleg). Az már csak ráadás hogy a Vistát nem csak úgy ráerőszakolták, majd csak elfut valahogy alapon, hanem a teljes erőforráskészlet, úgy ahogy van, megfelel a Vista kívánalmainak. Tartalmaz egy 1,5 GHz-es VIA C7M ULV processzort, melyhez 1 GB DDR2-es típusú SDRAM is tartozik. Háttértárolója egy 60 GB-os merevlemez. A kijelző természetesen érintésérzékeny. Felbontása picit furcsa a maga 800 x 400 pixelével, de azért megszokható – mindez 5 hüvelykes képátló mellett. A dokkoló egység sajnos nem tartozék, hanem külön megvásárolható. Beruházni azonban érdemes rá, mert tartalmaz VGA és HDMI kimenetet, melyekkel könnyedén PC képernyőnkre vagy épp HDTV-re köthetjük az UMPC-t. Vezeték nélküli kommunikációk terén is jól teljesít a 02-es. Tartalmaz bluetooth adapter 2.0-s verziót és 802.11b/g szabványos WI-FI-t is. A borsos árú UMPC hazai megjelenése nem ismeretes, azt azonban tudni, hogy míg a dokkoló önmagában 60 ezer forintba fáj, addig a készülék 300 ezer forint körüli értéken várható.

A jelenleg legkisebb Vista kompatibilis eszköz

PLAY!

keresd az újságárusoknál!

kelj fel és játssz!

Ati Radeon X1650Pro/XT

irta · Horváth Patrik

Középkategória

Az utóbbi időben meglehetősen nagy csend honolt a középkategóriás VGA-k terén, az állóvizet az Ati kavarta fel az elmúlt időszakban első 80 nm-es grafikus magjaival.

Előbb az X1950Pro, később az X1650Pro és XT modellek jelentek meg a piacon, melyekkel nem titkolt szándéka volt a gyártónak az ellenlábasok megszorítása. Az X1950Pro sikerrel vette ezt az akadályt és magabiztosan gyűrte maga alá a GeForce 7900GS-t, most az X1650Pro-n és XT-n a sor, hogy a GeForce 7600 GS/GT duóval megküzdjön.

A két X1650-es modell közül valójában csak az egyik számít újdonságnak, hiszen az X1650Pro tulajdonképpen az X1600XT 80 nm-es változata, így paramétereit tekintve a két kártya teljesen megegyezik, azaz a 12 pixel futószalag mellé 5 vertex shader egység párosul, mindez 590/1390 MHz-en. Az X1650XT már sokkal érdekesebb, hiszen teljesen új koncepció. Felépítésileg sokkal inkább hasonlít az X1950Pro-hoz, hiszen a 12 pixel futószalag mellé 24 pixel shader egység párosul (csak összehasonlításképpen, a 7600GT-ben 12 van), valamint ezek munkáját immáron 8 vertex shader segíti. A további részletes specifikáció jól látható a mellékelt táblázatban.

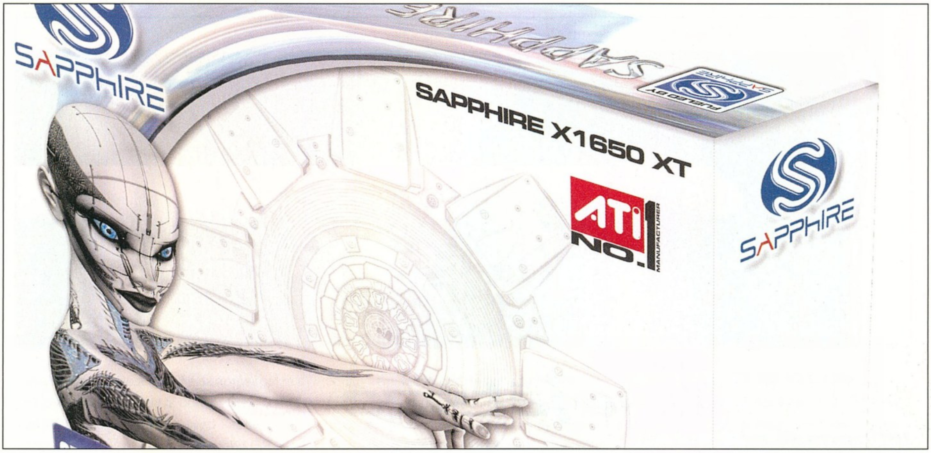
A szintetikus tesztek lefuttatása után egy erős hümmögés vette kezdetét, hiszen úgy látszott, hogy a két Radeon felül fog emelkedni ellenfeleiken, méghozzá nem is kicsit. Igyekeztünk a mai gépzabáló játékok legtöbbjét megvizsgálni, hogy megfelelő képet kapjunk a kártyák erőviszonyáról. A stratégiai játékok tavalyi legjobbjával, a Company Of Heroes-zal kezdtük, amely gyönyörű grafikája mellett az egyik legélvezetesebb RTS, amivel a közelmúltban találkoztunk. Amíg a két lassabb modell fej-fej mellett teljesített, bizony az X1650XT elverte a népszerű 7600GT-t, méghozzá nem is kevéssel (30%).

Következtek a közkedvelt első és harmadik személyű lövöldözős játékok. A szó szerint félelmetes játékélményt nyújtó F.E.A.R. ismét megosztotta a mezőnyt, az X1650Pro érezhetően gyorsabb volt a 7600GS-nél, míg az X1650XT is tartotta előnyét a 7600GT-vel szemben. Lara Croft kalandjai is valamivel gördülékenyebben mentek a kanadai harcosokon, ám a különbség itt már elenyésző volt. A két lassabb versenyzővel gyakorlatilag csak 1024x768-as felbontásban kaptunk játszható eredményeket, ha a Next Generation effekteket is bekapcsoltuk. A Source motorra épülő Dark Messiah of Might & Magic tudjuk, hogy nagyon sokat profitál a pixel shader egységekből, ez most is jól látható volt. Amíg az X1650Pro és 7600GS kártyák fej-fej mellett teljesítettek, addig az X1650XT alaposan lelépte a 7600GT-t, a különbség ismét 30% volt kettőjük között. Doom 3-ban bebizonyosodott, hogy pixel árnyalók ide, vertex árnyalók oda, még mindig a GeForce-ok a jobbak, méghozzá nem is kicsit. Ezek után a feltupírozott D3 motorral szaladgáló Prey igazi hidegzuhanyként ért minket. A vörös és zöld kártyák helyet cseréltek, az X1650-ek előnye a 7600-asokkal szemben egységesen 20% körüli volt.

A sok lövöldözés után pihenésképpen egy kis száguldásra invitáltuk a versenyzőket, még-

Műszaki adatok

	nVidia GeForce 7600GS	nVidia GeForce 7600GT	ATi Radeon X1650Pro	ATi Radeon X1650XT
GPU kódneve	G73	G73	RV535	RV560
Gyártástechnológia	90 nm	90 nm	80 nm	80 nm
GPU órajele	400 MHz	560 MHz	600 MHz	575 MHz
Memória effektív órajele	800 MHz	1400 MHz	1400 MHz	1350 MHz
Memória mérete	256 MB	256 MB	256 MB	256 MB
Pixel shader egységek	12	12	12	24
Vertex shader egységek	5	5	5	8
Textúrázó egységek	12	12	4	8
ROP egységek	8	8	4	8
Memória sávszélesség	12800 MB/s	22400 MB/s	22400 MB/s	21600 MB/s
Memória interfész	128 bit	128 bit	128 bit	128 bit



hozzá az Electronic Arts két utolsó Need For Speed részével. Most Wantedban gyakorlatilag kiegyenlített volt a mezőny, a különbségek mérési hibának is betudhatók. A frissen megjelent Carbonban már egészen más volt a helyzet, az X1650Pro valamivel jobban szerepelt ellenlábasánál, az X1650XT viszont parádézott. A teszt során itt volt a legnagyobb, több mint 50%(!)-os előnye a 7600GT-vel szemben, ám hozzá kell tennünk, hogy a program nagyon sokat profitál a pixel árnyalókból, így alakulhatott ki ez az eredmény. 1280-as felbontásban gyakorlatilag csak az X1650XT produkált játszható sebességet, a többieket inkább 1024x768-hoz ajánlanánk. A végére hagytuk a tavalyi év legjobb Diablo klónját, a gyönyörű, ám hosszabb távon gyorsan lineárissá váló Titan Questet. Itt a Dark Messiahhoz hasonló eredményeket kaptunk, az X1650XT ismét egy arasszal gyorsabbnak bizonyult a 7600GT-nél, amíg a két lassabb modell gyakorlatilag azonos sebességet produkált. Összegzésként elmondható, hogy a ráncfelvarrás sikeresnek bizonyult, az X1650-ek valóban jó teljesítményt nyújtanak, különösképpen az XT verzió. A Pro és XT modellek között alig 5-7 ezer forint a különbség, így vásárlásnál érdemes minden malacperselyt feltörni és inkább az erősebb modellre hajtani (abból is a passzív hűtésűekre). Az nVidia valószínűleg lassan drasztikus árcsökkentésbe kezd majd, így két legyet ütnének egy csapásra: újra vonzó alternatíva lenne a 7600GT a konkurenciával szemben, ráadásul hamar kiszórnák a megmaradt raktárkészletet, hogy előkészítsék a helyet a G84-es és G86-os GPU-val szerelt DirectX10-es kártyáknak tavaszra.

A 7600-as sorozat régi fénye mára megkopott, az X1650-ek komoly kihívónak bizonyultak

Mérési eredmények

	X1650Pro	7600GS	X1650XT	7600GT
Órajel GPU/memória (MHz)	587/1390	400/800	575/1350	560/1400
3DMark05 - 1024x768 (pont)	5521	3939	7533	5964
3DMark06 - 1280x1024 (pont)	2532	2202	3344	3211
Company Of Heroes - 1280x1024 (fps)	16	16	30.1	23.1
F.E.A.R. - 1280x960 4AA/16AF (fps)	28 (14)	19 (10)	36 (17)	31 (18)
NFS Carbon - 1280x1024 16AF (fps)	18.5	14.8	33	21.4
NFS MW - 1280x1024 4AA/16AF (fps)	20.2	20.9	31.5	33.1
Titan Quest - 1280x1024 4AA (fps)	23	23	40	34
TR Legend - 1280x1024 16AF (fps)	15	14	23	20
Dark Messiah - 1280x1024 16AF (fps)	25	25	48	37
Doom 3 - 1280x1024 8AF (fps)	49.4	58.3	74.4	88.1
Prey (HWZone) - 1280x1024 16AF (fps)	36.2	29.9	54.9	46

Végül néhány gyakorlati tanács a vásárlás előtt állóknak. Aki X1650XT beszerzésére adja a fejét, annak pár dologgal tisztában kell lennie. Itthon viszonylag sok márka közül választhatunk, ám jelen esetben a jól bevált gyártók nem olyan jó alternatívák, mint eddig. Az Asus például saját nyákot tervezett, ezt jól jelzi a kiegészítő tápcsatlakozó jelenléte, amely egyébként semelyik X1650XT-n nem kapott helyett. Sajnos sok gond akadt ezzel a típussal, vélhetőleg egy rossz sorozatról van szó, így vásárlásnál mi kerülnénk, ha lehet. A következő alany a tesztben is szereplő Sapphire X1650XT, amellyel ilyen téren semmi gond nincs, viszont a gyári hűtő alapból rosszul fekszik fel a grafikus magra, így alig érintkeznek. Ennek egyenes következménye a mérhetetlenül zajos működés, így csak azoknak ajánljuk megvételre, akik rendelkeznek már valamilyen VGA hűtővel otthon. Apropó VGA hűtők. Sajnos a mai napig közkedvelt Zalman VF700-as sorozat bizony nem kompatibilis az X1650XT-vel, így mindenképpen más alany után kell néznünk. Nem lesz viszont ilyen problémánk, ha alapból passzív hűtésű kártyát választunk. Mind a HIS iSilenceII, mint az MSI EZ sorozata jó választásnak tűnik, előbbi olcsóbb, utóbbi talán hatékonyabb valamivel. Egyelőre csak az MSI portékáját lehet fellelni a hazai kiskerek polcain, a HIS csodakártyájára egyelőre még várnunk kell.

HD-DVD lejátszó

írta · Sasa

Kifinomult részletek

A DVD forradalmasította az otthoni mozizást, elsősorban az azt megelőző analóg megoldásoknál jobb képminőségével és 5.1 térhangzásával. Az idő azonban lassan eljár felette, s már itt vannak a jóval többet ígérő utódok a HD DVD és a Blu-Ray képében. Ezúttal azt járjuk körül milyen plusz élményt, illetve szolgáltatásokat képes nyújtani az XBOX 360-hoz kifejlesztett HD DVD meghajtó.

A filmek szerelmeseinek a fantáziáját már hónapok óta foglalkoztatja az a kérdés, hogy vajon megéri-e a hagyományos DVD-ről a nyolcszor részletesebb felbontású HD-DVD-re, vagy Blu-rayre váltani. Ha a minőségjavulást nézzük, akkor a válasz mindenki számára egyértelműen igen, ha az új lejátszók árát tekintjük mérvadónak (egy HD-képes asztali készülék 150 ezer forintnál indul), már közel sem ilyen egyértelmű a válasz. Ha azonban van az otthonodban Xbox360, már a fogyasztói ár sem riaszthat vissza. A HD házimozi élmény így mindössze 50 000 Ft-ba kerül, ami, ha megnézzük a hagyományos DVD és a HD-DVD közti különbséget, bőven megéri az árát. A fotelekben kéretik kényelmesen elhelyezkedni, a popcornt elővenni, a hangerőt felcsavarni, és máris részesei lehetünk a jelenleg kapható legolcsóbb és legrészletgazdagabb házimozi élménynek. Az Xbox 360 HD-DVD lejátszó megérkezett!

A CSOMAG TARTALMA

Sokakban felmerülhet a kérdés, hogy mit kap a vásárló mindössze 50 000 Ft-ért, azokban az időkben, amikor egy jó minőségű kontrollerért is minimum ötödennyit kell kicsengetnünk. A válasz több mint kielégítő: mindent, ami ahhoz szükséges, hogy ugyanolyan képminőséggel találkozzunk, mint a legmodernebb digitális vetítővel ellátott mozikban. A csomag legnagyobb darabja maga a lejátszó, ami 1080p felbontásban 24 képkocka/másodperc képfrissítéssel küldi ki a digitális jelet az Xbox360-on keresztül a HDTV-nek (természetesen ilyen tévé nélkül nem fogunk látni nagy különbséget, így a vásárlás nem indokolt). A képernyőn látottak magukért beszélnek! A lejátszóhoz csomagolt King Kong az új formátum összes előnyét pillanatok alatt láthatóvá teszi. A hatalmas majom összes szőrszála kivehető, a közeli képeken még Kong szemének hajszálerei is tökéletesen láthatók! Ha valaki még nem találkozott HD minőségű filmekkel, elképzelni sem tudja, mekkora a különbség a hagyományos DVD és a HD között. Tűéles kép, sehol egy tömörítésből adódó szemcsésebb képkocka.

> **HD FILMEK**
>
> Magyarországon egyelőre nehezen és drágán juthatunk hozzá HD filmekhez. Az áprilisi hazai premierrel egy időben azonban a magyar forgalmazók szerint nagyjából tíz film lesz kapható. Aggodalomra semmi ok, mivel a HD-DVD formátum egyelőre régiófüggetlen, így bátran rendeljünk az amazon.com-on keresztül a tengerentúlról, ahol 4000 Ft körüli összegért több mint harminc film kapható már.

A látvány tehát magáért beszél, így a magamfajta filmrajongónak már önmagában ez elég lett volna ahhoz, hogy rohanjak és magaménak tudjak egy lejátszót – ám a meglepetéseknek itt még nincs vége. A klasszikus DVD-korongoknál megszokottá vált, hogy a fejezetek gördítésekor sokszor ki kellett lépnünk a DVD főmenüjébe, ahol a jelenetválasztó képernyőn láttuk, hogy az adott fejezet melyik képkockával vagy jelenettel kezdődik. A HD-DVD-nél ehhez a művelethez már nem kell kilépni a menübe. A DVD menü gombjának megnyomásakor ugyanis oldalról beúszik ágy áttetsző fólia, amin válogathatunk a film jelenetei között, vagy itt állíthatjuk át a szinkront és a feliratot úgy, hogy közben a film folyamatosan megy a háttérben. Apró, de jól megoldott és hasznos újítás ez, aminek hasznossága egészen addig nem is tűnik fontosnak, amíg vissza nem teszünk egy régi DVD-korongot, és nem szembesülünk a már megszokott kezelőfelület hiányával.

A HD-DVD mellett tehát a dobozban megtaláljuk a King Kong filmet, a lejátszó áramellátásához szükséges tápegységet, egy távirányítót (ez külön megvásárolva 8-10 ezer forintba kerül), valamint egy USB kábelt, amivel kényelmesen csatlakoztathatjuk az Xbox hátulján található USB porthoz és természetesen PC-hez is.

EGY USB-BŐL KETTŐ

A Microsoft az Xbox360 esetében eddig minden szempontból ügyelt a részletekre. Legyen szó a folyamatosan érkező játékok minőségéről, a vezeték nélküli kormány vagy headset megoldásáról vagy az Xbox Live! internetes szolgáltatás tartalmának és szolgáltatásainak

folyamatos bővüléséről – és az apróságokra a HD-DVD kialakításánál is odafigyeltek. A lejátszó hátoldalán ugyanis helyett kapott a WiFi adapter csatlakozója, valamint két USB port, amivel praktikusabban megoldható az adapter és más hardverek csatlakozása.

HD-DVD VAGY BLU-RAY?

A kérdés jogos. A HD mellett szól az olcsóbb előállítási költség, a régiófüggetlen filmek, és persze az, hogy az Xbox360-hoz kapható lejátszóval a legolcsóbban élhetjük át a HD mozizás élményét. A formátumok háborújában eddig nem lehet győztest hirdetni, mindenesetre számomra érthetetlen, hogy a HD házimozi körüli formátumháború helyett miért nem egy egységes megoldásra törekedtek azok, akik ebben az üzletágban érdekeltek. Biztos vagyok benne, hogy egy kompromisszumokkal teli megoldással mind a filmforgalmazók, mind a vásárlók jobban jártak volna, és nem alakult volna ki a jelenleg tapasztalható érdektelenség, ami annak köszönhető, hogy a fizetőképes kereslet sem akar 200 000 Ft-ot kiadni egy olyan lejátszóért, aminek a jövője bizonytalan.

VEGYEM VAGY NE VEGYEM?

Számomra a válasz egyértelműen igen. Az új formátum képminősége mérföldekkel veri a sima DVD-ét, a lejátszó olcsó (persze csak akkor, ha már van X360 és HDTV az otthonunkban), a lejátszóhoz adott King Kong jó kis film, és látványosan prezentálja a HD összes előnyét, a programozható kontroller meg ugye már önmagában is értéket képvisel. Ha szereted a filmeket, a HD-DVD Player az év legjobb vétele lesz, és soha nem fogod megbánni, hogy 50 ezer forintot adtál ki érte!

MagiComp®
www.magicomp.hu - info@magicomp.hu

.990.-
VD RW
22N belső DVD író

2 GIGABYTE 5.700
4 GIGABYTE 9.300
PENDRIVE
hordozható USB memória

1 ... EST
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 1/373-05-82, 20/538-55-46, 30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8 - 20h, Szo: 10 - 16h

2 É-BUDA
1036 Budapest, Kolosy tér
Lajos utca 47.
a 6, 60, 86-os busz megállójában
Tel.: 1/242-00-83
Nyitva: H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

3 D-BUDA
1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Móricz Zsigmond körtér
a 3-as busz végállomásában
Tel.:1/361-34-08
Nyitva: H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

Áruhitelés
bankkártya
elfogadás

CD-DVD POLÍROZÁS
Ha újra olvasni szeretnéd öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk, akár meg is várhatod!
5 perc alatt kész!
990 FT
CD-DVD POLÍROZÁS

Processzorok	bruttó
A643200+/3500+(S939)BOX	19.980
A643800+(S939)BOX	23.400
A64X24200+/4600+(S939)BOX	42.600/49.440
A643500+(AM2)BOX	19.998
A64X23800+(AM2)OEM	23.520
IntelP4(S775)3.0GHzBOX1MB	17.850
IntelP4(S775)2.8GHzBOX2x2MB	25.800
IntelCore2Duo2.13GHzBOX	52.200

Videokártyák	bruttó
ATIX1300128MBHIS	15.000
ATiX1600Pro Asus256MB	22.200
ATiX1600ProGigaByte256MB	21.000
ATiX1950ProMSI256MB	43.800
GF7600GS AGP 256MBMSI	29.400
GF7600GT AGP 256MBLeadtek	43.800
GF7600GT256MB Asus	37.800
GF7950GT512MB Asus	70.200
GF8800GTX768MBMSI	155.400

Szoftverek	bruttó
Win.XP OEM:Home/Prof.	24.900/39.960

Hangkártyák	bruttó
C-Media5.1/7.1	1.980/3.990
CreativeSBX-FiXtreme AudioOEM	12.600

Memóriák	bruttó
DDR400512MBSamsung2év	11.400
DDR4001GBSamsung2év	19.800
DDR2-677512MBSamsung2év	12.600
DDR2-6671GBSamsung2év	23.988
DDR2-800512MBSamsung2év	13.800
DDR2-8001GBSamsung2év	25.800
xDOlympus512MB/1G	7.500/9.990
SDKingston1GB/2GB	4.500/8.400

Merevlemezek (3évgar.)	bruttó
Sam.(8M)160/250/300	14.640/17.280/22.200
Hitachi(8M)80/160/250	10.800/22.560
Sam.(SA T)160/250/320	14.640/17.700/22.680
Hitachi(SA T)160/250	17.400/23.400
Sam.(2.5")80/120GB ATA	17.400/22.500
Sam.(2.5 ")80/120GBSA TA	17.700/27.480

TV-Tunerkártyák	bruttó
MSIMegaSky580DVB-TUSB	8.280

AppleMacintosh	bruttó
MacMini1,66GHzIntelCoreDuo	178.500
MacMini1,83GHzIntelCoreDuo	216.900
iMac17"1,83GHzIntel/512/160	262.800
iPod nano1GB/2GB	39.600/48.000

Alaplapok	bruttó
ASUS A8NSLI-SE	20.550
ASUS A8V-VM/A8V-XE	17.100/13.920
ASUSP5PE-VM/P5LD2-SE	12.600/23.988
ASUSP5LD2/C	27.840
Gigabyte(2év)945GM-S2	22.320
ASUSM2N4-SLI/M2NPV -MX	23.550
ASUSM2N	15.000
MSIK9N4UltraF/K9VGM-V	25.980
MSIK8NSLI-Fi	14.160

Optikaimeghajtók	bruttó
LGH12N/H22N/H42N	6.990/6.990/7.560
NEC7173fehér/fekete	7.800/7.800
NEC7170SSA TA fehér/fekete	8.970/8.970
Pioneer1 11Dfehér/fekete	7.920/7.920
Asus1608-P3Sfehér/fekete	8.340/8.340

Festékpatronok,tonerek	bruttó
CanonBCI-24fek.komp./color	750/3.588
CanonCLI-8fekete/CMY	2.760/2.790
HP tonerQ2612orig./komp.	14.700/10.980

Hangfalak	bruttó
Genius5.1HT3000W/5000W	19.980/29.400

Továbbirészletekonlineárlistánkon... Azárváltoztatásjogátfenntartjuk!Árainktartalmazzáka2%-oskészpénzfizetésikedvezményt

CES 2007

Az egyesülés éve

A nemzetközi kiállítások közül már évek óta az amerikai CES számít a legnagyobbnak és legfontosabbnak. Itt nemcsak bepillanthatunk a jövőbe, de megfoghatjuk, kipróbálhatjuk a jövő termékeit, megtudhatjuk, mi érkezik az idén, és akár már most megírhatjuk karácsonyi kívánságlistánkat.

írta · martinm

A Sandisk Sarsa Connect wifin keresztül is megtudja osztani a zenéket

Az évek során egyre többet hallhattuk, hogy a szórakoztató elektronika és a számítástechnika közelednek egymáshoz. Nos, az idei, Los Angeles-ben rendezett CES show-n már nem az egymáshoz közeledés volt a fő téma, hanem a teljes egybeolvadás. A technológiára az élet minden területén szükség van, de a legjobban a szórakoztató ipar hajtja az újdonságokat, a minél jobb, szebb, erősebb és persze kisebb (a kijelzőknél persze minél nagyobb) eszközöket, kütyüket. De vajon számítástechnikai avagy szórakoztató elektronikai kiállítás-e a CES, vagy már nem lehet meghúzni a határvonalat? Vajon mik lesznek 2007 slágertermékei, melyik HD szabvány fog nyerni, életben marad-e a PC mint játékplatform vagy a konzoloknak áll a jövő és a kijelzőtechnológiában lesz-e nevető harmadik a kompromisszumokkal teli LCD-plazma csatában? A válaszok Las Vegasban voltak...

A PC KIUGRÁSA

Természetesen mi mással kezdhetnénk, mint a PC-vel, ahol 2007 végre igazán izgalmas év lesz. Ez olyannyira fontos az egész iparág (vagy akár a világ) számára, hogy a CES legfontosabb előadását Bill Gates tartotta, ahol minden a Windows Vistáról szólt. Az új operációs rendszer minden jót elhoz a PC-k világába, felpezsdíti a hardverpiacot (értsd: vehetünk új hardvereket), új szabványokat, nagyobb biztonságot és szebb, jobb felhasználói felületet hoz. A PC-s játékoknál megérkezik a DirectX 10, ezzel párhuzamosan pedig az ezt kihasználó játékok – még élethűbb látványt és valós fizikai modellezést hozva. A hardverek frontján az asztali PC-kben a natívan négymagos processzorok törnek előre, de sok újdonságra számíthatunk egyéb területeken is. Ilyenek a terabyte feletti merevlemezek, a még gyorsabb DDR2-es memóriák, az olcsó DirectX 10-es VGA kártyák és a megfizethető, új generációs optikai meghajtók is. A notebookoknál továbbra is a működési időtartam növelése a fő cél, amiben remélhetőleg sokat segítenek majd a flash memóriás SSD (avagy hibrid) merevlemezek és a 20 Wattos fogyasztású CPU-k. A zsinórnélküli szabványok is tovább bővülnek a jelenleginél nagyságrendekkel gyorsabb 802.11n-nel, valamint az USB 2.0 wireless változatával.

A Microsoft bejelentett egy egészen új PC-alfajt is, Home Media Server néven. Az egyszerű, otthoni szerverként üzemelő, nem túl drága rendszer komplett hardver+szoftver megoldás, és nagyjából arra alkalmas, amire a nagygépes világban egy univerzális kiszolgáló. A Media Server kulcsa a speciális, Microsoft operációs rendszer, ami együttműködik minden Windows-os PC-vel és az egyszerű kezelhetőség mellett otthonokban is hasznos szolgáltatásokat nyújt. Alkalmazhatjuk fájlszerverként, rendszeres biztonsági mentésekre, védelemre a betörések és káros szoftverek ellen, vagy éppen egy Xbox360 avagy Media Center Extender segítségével TV-nken nézhetjük az adatfolyamként érkező filmeket.

PC-S ÚJDONSÁGOK

A CES-en már több, látványos grafikájú, DirectX 10-es játék is látható (és kipróbálható) volt, ám ezek közül is kiemelkedett a Far Cry Crysis-a. A rendkívüli látvány és élethű fizika mellett talán a legfontosabb hír, hogy a játék már tökéletesen futott egy GeForce 8800GTX-en, nagyfelbontásban és a fejlesztők még további gyorsulást ígérnek megjelenésig.

PC-s alkatrészekből alig akadt olyan, amit a CES előtt már ne láthattunk volna. Az Intel bemutatott egy új Core 2 Quad processzort, ami a már ismert modell lassabb változata. Az MSI és az

A Sony Ericsson W880 nem egy vaskos darab

ASUS standján R690G-s AMD chipkészletes alaplapok futtatták gond nélkül a Prey-t és hasonló játékokat 1280x1024-ben az integrált videovezérlőn, így talán idén végre megjelenik olyan integrált VGA, ami már szolid játékra is alkalmas lesz.

Egy igazán érdekes kezdeményezést is a CES-en mutatott be az AMD. A DTX szabvány az ATX-et és a többi szabványt egészítené ki (váltaná le) a miniatűr PC-k világában. Tervezői szerint a BTX-nél jobb megoldásról van szó, a DTX lapok ugyanis kompatibilsek az ATX házakkal, a DTX házak pedig az ITX lapokkal, emellett a DTX-et a mai, 65 Wattos fogyasztású CPU-khoz igazították, így például hűtésben és zajban nagyságrendekkel jobb lehet elődeinél a DTX.

Kiemelkedett még szürke tömegből az idei CES-en a Logitech a legújabb diNovo Edge bluetooth-os billentyűzettel, az ASUS a világon elsőként bemutatott külső videokártyájával, valamint az Ultra egy 2000 Wattos tápegységgel.

HD VILÁG

Tavaly még a gazdagok kiváltsága volt a HD felbontású filmek és játékok világa, ám ez idén megváltozik és az alacsony SD felbontás lassan eltűnik a színről. Úgy a szélesvásznú, nagyátlójú PC-s monitorok, mint a 32 colosnál nagyobb LCD TV-k is középkategóriás árszintre süllyednek, így ha lassan is, de minden területen megveti lábát a szélesvásznú képszabvány 720p, de még inkább 1080p felbontásban.

Ehhez persze megfelelő forrásra is szükség van, amiből a PC áll a legjobban, hiszen a mai korszerű gépeknek már nem okoznak gondot ezek a felbontások. Itt a HDMI csatlakozás elterjedésére számíthatunk, természetesen a HDCP másolásvédelem és a H.264-es szabvány hardveres támogatásával. Az igazi összecsapás a kéklézeres formátumok, a Blu-ray és a HD DVD közt folyik – egyelőre nincsen győztes, ahogy az áthidaló megoldásra is várnunk kell még.

A HD világban kulcsfontosságú, hogy a szórakoztató elektronika kapcsolódjon a számítástechnikához, vagyis a PC-n tárolt, online vásárolt vagy PC-vel készített HD tartalmak eljussanak HDTV-nkre is. Itt azonban még mindig akadály, hogy PC-re nem létezik bombabiztos DRM másolásvédelem, így a legtöbb cég csak hosszas tesztelés után bocsájtja ki újdonságát ezen a területen.

HD-S ÚJDONSÁGOK

Szinte mindegyik gyártótól láthattunk Blu-ray vagy éppen HD DVD lejátszót és PC-s írót. A legérdekesebb az LG BH100-as asztali modellje volt, ami képes mindkét formátumot kezelni. A szerkezet rövidesen piacra kerül, ám a HD DVD logo hiányozni fog róla, mivel a HD DVD szabvány iHD részét nem kezeli. A multi-formátumban látja a megoldást a Warner Brothers is, így a jövben kétoldalas, egyben HD DVD és Blu-ray kompatbilis HD lemezeket ad ki.

A kijelzők közül a Sharp-Westinghouse 56 colos Quad Full HD kijelzője volt a legmeggyőzőbb a maga 3840x2160-as felbontásával, aminek meghajtásához két, dual-link DVI csatlakozó szükséges, egyedül 10 millió forintos ára volt képes elriasztani a nézelődőket.

A Samsung egy különleges plazma TV-t állított ki a CES-en. Ehhez a kijelzőhöz csupán a tápcsatlakozót kell hozzákötnünk, minden egyéb be- és kimenetet a 802.11n-es wifin csatlakozó doboz fogad.

ZSEBTV-K

Az mp3 lejátszás már a múlté, pontosabban a mobiltelefonoké, az új divat a hordozható készülékeknél a szélesvásznú filmlejátszás, a digitális TV adás vétele és rögzítése, na és persze a GPS helymeghatározás. A filmlejátszók első generációi már lefutottak, az idén érkező modelleknél pedig már sokkal kevesebb kompromisszumot kell kötnünk. A legfontosabb újítások az erősebb akkumulátorok és a nagyobb felbontású, jobb képminőséget biztosító kijelzők. A technikai paraméterek mellett (végre) egyre nagyobb hangsúlyt kap a kezelhetőség, a hordozhatóság és a design is.

A technológiák közt a régóta várt wifi az egyik legnépszerűbb újdonság, bár sok cég (pl. Microsoft) korlátozza ennek használatát – az illegális fájlcserélés és a sebezhetőség megelőzése érdekében.

A mobiltelefonok világában az mp3 lejátszás és a tft kijelző már alapértelmezett az olcsóbb modelleknél is, a felső kategóriában pedig az Apple iPhone mintájára egyre kevesebb a billentyűzet és egyre fejlettebb az érintőképernyős kezelés.

MOBIL ÚJDONSÁGOK

A Microsoft Zune által bevezetett wifi kapcsolat talán első igazán használható megvalósítását a 250 dolláros, 4GB-os Sandisk Sansa Connect-ben fogjuk viszontlátni. A PMP-re USB-n feltöltött zeneszámainkat wifin keresztül megoszthatjuk másokkal, emellett fogadhatunk is zenéket, vagy akár wifi segítségével útközben is hallgathatunk internetes rádiót és bejelentkezhetünk a Sandisk (bejelentés előtt álló) zeneletöltő e-boltjába.

Az idei CES a számítástechnika és a szórakoztató elektronika teljes egybeolvadásáról szólt.

A telefongyártók is összecsaptak az idei CES-en, így idén is rengeteg új Nokia és Sony-Ericsson telefont láthatunk majd. A SE-nál az olcsó W200-as Walkman telefon és az ultravékony W880 számíthatnak nagy sikerre. A Nokia drágább modelljei közül a Linux-alapú N800 Internet Tablet igazán érdekes, mely elődjénél gyorsabb, erősebb, de egyáltalában nem drágább, a kagylótelefonok piacán pedig az N76-tal kívánja meggyőzni a vásárlókat a Nokia, ami a 2 TFT kijelző ellenére sem vastag. A Samsung SGH-F300-as telefonja alternatív módon egyesíti az MP3 lejátszót a telefonnal – egyik oldalán telefon, megfordítva pedig MP3 lejátszó a készülék.

Apple iPhone

írta · Galopp

Az igazán okostelefon

Az év elején a mobil eszközök, illetve a szórakoztató elektronika szerelmesei szokás szerint a CES 2007-re indultak, akik pedig Apple-rajongók, azok a MacWorld felé vették az irányt. Utóbbiak között volt, aki ott is sátorozott a bejárat mellett, hogy biztosan ott lehessen azon a napon, amikorra az előzetes kiszivárogtatások azt sugallták, nagy dolog van készülőben az almások háza táján.

A nagy durranás nem is maradt el, és még most is bőven visszhangzik, akkorát szólt. Azóta egyesek már-már mantraként ismételgetnek egy szót: „iPhone". Maga az eszköz, amire utal pedig nem más, mint egy jobbfajta telefon, egy egészen korrekt iPod és egy kellemesen használható netböngésző semmihez sem hasonlítható elegye.

Manapság ha azt halljuk, hogy 3,5 colos érintőképernyő 320x480 pixeles felbontással, 115x61x12mm-es méret 135grammos tömeggel, négysávos (850, 900, 1800, 1900MHz) mobiltelefon EDGE kiegészítéssel, WiFi Bluetooth 2.0-val, saját operációs rendszer 4 vagy 8GB memóriával, 2 megapixeles kamera digitális zoommal, fejközelség-érzékelő külső fénymennyiség-mérővel, 16 óra zenelejátszási idő 5 óra beszélgetési idővel, akkor valószínűleg nem jövünk lázba. Azonban ha meglátjuk az iPhone-t, akár működés közben...

Az Apple újdonságára ácsingózók most gondolatban átléphetnek a tér-idő kontinuum korlátain, s előreutazva az időben, álmodozhatnak arról, milyen is lesz birtoklási vágyuk jelenleg leginkább áhított célpontját használni a mindennapokban. 2007 nyarán járunk tehát, kezedben a rég vágyott iPhone...

A 8 GB tárhelyet (mivel természetesen a nagyobbat kellett megszerezned, nem a 4 gigásat) már feltöltötted zenével, videóval, képpel, hogy ha bármikor kedved szottyan, akkor megnézhesd, illetve meghallgathasd kedvenc anyagaidat. Ehhez először fel kell élesztened az alvó készüléket. Billentyűzár bekapcsolva, oldd hát fel, no de hogyan? Vége a billentyűkombinációs nyitogatásnak, lévén nincs is billentyűzet. Van azonban helyette virtuális csúszka: ráteszed az ujjad, és szépen áthúzod a másik oldalra. No, ha ez kinyitja magát a zsebedben lapulva, akkor megkaphatja a tiszteletbeli David Copperfield díjat...

A kijelző alsó részén rákattintasz a fő menüválasztó gombok közül az iPod-ra. S már előtted is a különböző médiafájljaid listája, mely mindenféle elv szerint rendezhető, ahogy az el is várható egy korrekt zenelejátszótól. A lista hosszú – hiszen 8 GB-ot töltöttél meg – görgetősáv meg sehol. Ráadásul nem csak hogy itt nincs, de nem fogod megtalálni sem a névjegyzék, sem a képek listájában, sőt még a webböngészőben sem. Tulajdonképpen már csak homályos emlékek a „hagyományos" görgetősávok, nem is hiányoznak, hiszen már az iPhone életérzés szerint görgethetsz. Ujjad a kijelzőn, majd gyors mozdulattal felrántod. Erre mintha a szerencsekerék indult volna el, a lista pörög, majd lassul, végül utolsót döccenve megáll. Impozáns, és felettébb szórakoztató megoldás. (Kérdés mennyire lesz használható hosszú távon, de nem foglalkozunk vele, mivel most egy rózsaszín álomban vagyunk és nem akarunk felébredni, ugye?) Ha sikerült előadót, albumot, zeneszámot vá-

lasztanod, elindul a zenelejátszás, a főbb vezérlő gombok és az album borítója tárul eléd.

Hirtelen ötlettől vezérelve elforgatod a telefont 90 fokkal. Erre is reagál minden gombnyomás nélkül, és már nem csak a most játszott, hanem az összes feltöltött album borítója ott sorakozik a kijelzőn, mintha egy virtuális lemezbolt polcait nézegetnéd. Amíg a zenét hallgatod, hívásod érkezik. A multitaszkos OS X operációs rendszernek köszönhetően a zene automatikusan lekeverésre kerül, miközben megtárgyaljátok a hétvégi LAN party részleteit a haveroddal, elküldöd neki a hívása előtt hallgatott számot. Hívás közben minden fontos információ gusztusosan és jól láthatóan helyezkedik el a kijelzőn. A leggyakrabban használt lehetőségek a központi részről azonnal elérhetőek, mint pl. a némítás, kihangosítás, hívástartás, konferenciabeszélgetés kezdeményezése, vagy a numerikus billentyűzet. Itt is, mint a telefon más alkalmazásai esetében minden animáltan, be- vagy kiúszva jelenik meg. S miután befejeztétek a beszélgetést, automatikusan tovább folytatódik a „zenekitermelés".

tod a névjegyzékhez, de zoom az nincs... Itt jön a képbe a Multi-Touch technológia. Két ujjad a kijelzőn, s ahogy közelíted, illetve távolítod azokat, úgy zoomol a készülék.

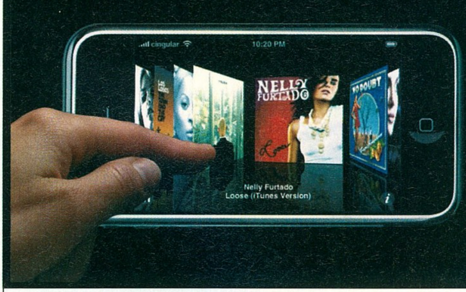
Telefonod másik meglehetősen kidolgozott szolgáltatása az internetes böngészés. Ebben a beépített Safari van segítségedre, melyet a főmenüből indíthatsz. Az alkalmazás képes a többablakos böngészésre is, a konkurens telefongyártók készülékei ezt általában csak külső gyártó programjaival tudják elérni. Az alapértelmezett böngészési mód az egyablaknyi szélességűre szűkített nézet, azonban itt az oldal az eredeti kinézetének megfelelően jelenik meg, csak éppen arányosan kicsinyítve. Ahhoz, hogy ne csak átnézeti képben láthasd az oldalt, egyszerűen duplán böksz a kijelzőre, és az adott területet máris láthatod nagyobb méretben. S ezt többször is megismételheted a többlépcsős zoom funkciónak köszönhetően. Az így ránagyított weboldalon ezek után ugyancsak görgetősáv nélkül és a már megszokott húzás-vonás segítségével közlekedhetsz, valamint ugyancsak működik itt is az egyszerű mozdulattal fekvő üzemmódba való helyezés. A beépített widget-kezelővel pillanatok alatt megtekintheted kedvenc céged tőzsdei gyarapodását (életszerű alkalmazás, nem igaz?), az aktuális időjárás-előrejelzést, vagy az éppen aktuális zenei toplista állását.

Nevek harca

Az iPhone név vitathatatlanul logikus és következetes választás eredménye az Apple-től, azonban még korántsem biztos, hogy ezzel a névvel kerül forgalomba a telefon. Történt ugyanis 1999-ben, hogy a Cisco Systems levédette ezt a márkanevet a VoIP alapú telefonjaik elnevezéseképp. Viszont az Apple iPhone-jának beharangozásáig nem használta azt. Akkor az egyik telefonjának dobozait matricáztatta felül a vitatott felirattal bizonyítandó, hogy ez az ő jogosan használt tulajdona. Az Apple céggel el is kezdtek tárgyalni a névhasználati jog pénzben történő megvásárlásáról, de a megbeszélések a MacWorld ideje alatt zátonyra futottak, így várhatóan a bíróság fog majd egyszer (remélhetőleg ez év júniusa előtt) dönteni, kit illet meg a márkanév tulajdonjoga.

Bármennyire is maradnál még, lassan ideje felébredni, s visszaérkezni a mába...

A 2007 júniusában az Egyesült Államokban 499 (4GB) illetve 599 dollárért (8GB) megvásárolható okostelefon a várakozásoknak megfelelően hatott az emberekre. Van, aki csak legyint rá, és van, aki azt várja, mikor jelenik meg. S mindkét tábornak egyaránt elfogadhatóak az érveik. A pártolóknak igazuk van abban, hogy olyan készüléket kapnak a pénzükért, amelyik jól vagy kitűnően domborít minden elérhető funkciójában, valamint még ízléses is. Az ellentábor pedig joggal kérdezheti, miért nincs UMTS vagy HSDPA támogatása, vagy hogy miért nem lehet egyik nyílásán sem memóriakártyát belehelyezni. Az sem ismert még, milyen védelemmel van ellátva az érintőkijelző a karcolódások ellen. Ugyancsak nyitott kérdés még a külső szoftvergyártók alkalmazásainak telepíthetősége is. Ez utóbbi ellenérvekkel tulajdonképpen az iPhone-ra várók is nyugtatgathatják magukat a megjelenésig, miközben azt mormolják, hogy: „kibírom nélküle addig, kibírom nélküle addig, kibírom nélküle addig"...



Touch-screen

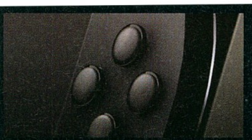
Billentyűzet helyett érintésérzékeny kijelzőt kapunk

Bluetooth WiFi, Edge

Kommunikációs módok vannak bőven, de a 3G-t nélkülözni kell

Megunod a zenét, inkább a South Park legújabb részét nézed. A film kitölti a teljes kijelzőt a kezelőgombok csak ujjad érintésére jelennek meg. Kétszeri bökésre az amúgy is szélesvásznú kijelzőn a még szélesvásznúbb film az eredeti képarányával tűnne fel – már ha a South Park szélesvásznú lenne. Ha a képeidet szeretnéd böngészni, azt is hasonlóan könnyűszerrel teheted meg, mint a zenék vagy videók esetében. Ugyanúgy teljes kijelzőn mutathatod meg ismerőseidnek a korábban maximum 1600x1200 pixeles felbontással készített fotókat, amik az iPhone elforgatásával rögtön fektetett helyzetben jelennek meg. Itt is gombnyomásra tűnnek fel a különböző lehetőségek, azonban a zoom funkció valahogy nincs köztük. A képeket elküldheted e-mailban, berakhatod háttérképnek, vagy csatolha-

Az okostelefon szoftvere képes tetszőleges számú POP3 vagy IMAP rendszerű postafiókok kezelésére, ráadásul a kompakt operációs rendszer miatt, ha weboldalon, a névjegyzékben vagy egy szöveges dokumentumban e-mailcím-formátum lelhető fel, az azonnal kattinthatóvá válik, és kezdheted is a levélírást. A kliens nagyszerűen megbirkózik a HTML formátumú levelekkel is, valamint a számítógépes levelezőprogramokhoz hasonlóan betekintő ablakot is kínál a teljes kijelzős levélolvasás mellett.



Sony psp

Mai első tesztalanyunk az Every Extend Extra, ami egy meglehetősen sajátságosra sikerült, de mindenképpen figyelemre méltó alkotás. A Mortal Combat sorozat darabjainak lényegét nyilván senkinek sem kell különösebben elmagyaráznunk. Ezúttal a legújabb családtagot, az Unchained-et mutatjuk be nektek, s kiderül az is, hogy sikerül-e maga gyűrnie - vagy legalább megszorongatnia – a nemrégiben megjelent, remekbeszabott Tekkent.

Every Extend Extra

Fejlesztő: *Q2*
Kiadó: *Buena Vista*
Hálózati játéklehetőség: *2 játékos (WiFi)*
Értékelés: ■■■■■■■■□□

írta · *GregS*

A legtöbb játéknál néhány kép alapján el lehet dönteni, hogy mi is volt az alkotók szándéka, hogy milyen stílusba is sorolható a program. Az Every Extend Extra azon kevesek közé tartozik, melyekre ez az állítás nem igaz – sőt még néhány videó megtekintése után is csak a fejünket vakargattuk: ez vajon mi a franc lesz. Aztán megérkezett az EEE, és mindenre fény derült - ez is egy olyan remek játék, mint a Q? többi alkotása; kicsit bizarr, elsőre furcsa, de igencsak addiktív!

BUMM A FEJBE!

A játékban egy közelebbről meg nem határozott, kis kereszt alakú bigyót fogunk irányítani, és hét pályán keresztül kell ezt úgy vezérelnünk, hogy minél több ellenséget végezzünk ki. Lézerünk, gépfegyverünk nincs, a mészárlás önnön testünk felrobbantásával következik be – lenyomjuk a gombot, mire elkezdünk izzani, és hamarosan már szikrákat is vetünk. Minél tovább tartjuk így magunkat, annál nagyobb területen fog hatni a minket is a sírba vivő robbanás – ráadásul ez kihat az áldozatainkra is, ugyanis akit elérünk a pusztító lökéshullámmal, az továbbrobban. A lényeg a minél nagyobb láncreakciók elérése, hiszen ezekért jár a nagy pontszám (egyrészt a gyilkolásokért, másrészt pedig a hátramaradó zöld ikonok begyűjtéséért), azokért meg életeket kapunk.

Eleinte túlzott láncreakciókat nem fogunk elérni, hiszen minden ellenfél meglehetősen lassan, és kis csoportokban csúszkál át a képernyőn. Ezen segítenek a rózsaszín árnyalattal ellátott ellenfelek, akiket felrobbantva, majd a maguk mögött hagyott kis ikont, a quickent felszedve gyorsíthatunk a játékon. Öt-hat ilyen jószág felmarkolása után már a zene is begyorsul, ellenfeleink pedig hordákban, fürgén suhanva jelennek meg, így aztán akár ötven-hatvan robbanásból álló láncreakciókat is könnyedén létrehozhatunk.

AKCIÓ-LOGIKA

Minden pályát egy főellenfél zár, akiknél általában a sérülékeny pontokat kell bizonyos számú láncreakció fő csattanójaként elkapni – ha ide megfelelő számú quicken nélkül jutunk el, jó eséllyel nem fog sikerülni legyőzésük. A quicken egyébként csak akkor tűnik el, ha nem magunkat robbantjuk fel, hanem nekimegyünk valakinek – ám ilyenkor is van pár másodpercünk, hogy felszedjük a képernyő széle felé távolodó ikonokat. A sárga lények is extrák, ezek kivégzése után egy pár másodperces késleltetéssel robbanó időzített bomba marad.

A pályák csak grafikában, zenében és a végső ellenfélben különböznek (van két bónusz szint is, melyeket nagyon jó, illetve nagyon rossz eredménnyel kell előhozni), és bár mind nagyon királyul néz ki, nem igazán értem, hogy miért nem lehetett még vagy tízet rajzolni belőlük. Elvégre nem kell sok minden: egy háttér, egy ellenfél, no meg egy főgonosz, és kész is – nekünk meg sokkal jobb lett volna.

A lemezen van az ihlető primitív flash-játék is, van egy felejthető multi, de a lényeg úgyis az a hét pálya lesz, melyek kibontása elég sok időbe fog telni. A játék nagyszerű, izgalmas, addiktív – csak éppen tartalmában lehetett volna kövérebb is...

Mortal Kombat Unchained

írta · GregS

Fejlesztő: JGI
Kiadó: Midway
Hálózati játéklehetőség:
2 játékos
Értékelés:

A Mortal Kombat-széria sikere a '90-es évek közepe óta gyakorlatilag töretlen. Bár a sorozat legújabb részei közel sem hozzák az első trilógia színvonalát, a kultikus verekedősjáték még mindig üde színfoltja a videojátékok nagy családjának.

DECEPTION ÁLRUHÁBAN

A történetre nem térnék ki külön, ez sosem tartozott a sorozat (vagy akár bármely verekedős játék) erősségei közé, s úgy általában véve se ezért szoktuk elővenni valamelyik részét. A lényeg, hogy megint kitör a galaktikus haddelhadd, és persze a világ sorsát ezúttal is apró arénákban kell eldöntenünk. Ehhez kapunk hat új (illetve régi, csak a PS2-es Deceptionből anno kihagyott) karaktert, Jaxet, Kitanat, Gorot, Shao Kahnt, Blaze-t és Frostot.

Melléjük megkapjuk a Deception minden játékmódját, melyek a klasszikus vérzivataros verekedés mellett a következők. Egyrészt van a mókás kis puzzle-játék, a Puzzle Kombat, aztán ott van az ősi Archonból lopott Chess Kombat. Ez lényegében egy körökre bontott táblás játék, ahol a bábuk nem automatikusan ütik egymást, hanem nekünk kell lejátszani a meneteket. Aztán ott van a Konquest-mód, amely egyfajta sztori, melyben egy névtelen karakterrel kell egy egész világot bejárni, mindenkit elkalapálni, küldetéseket végrehajtani.

A verekedések közti szakaszok ezúttal is jó randák és buták lettek, úgyhogy ezt nem is játszottuk végig.

PANASZÁRADAT

Alapvetően tehát a játék a Deception jó egy évet késett, PSP-re áttöltött verziója, ám a helyzet sajnos nem ilyen derűs (nem mintha egy tökéletes konverzió esetén a sarokba hajítanánk a Tekkent...). Minden ott kezdődik, hogy a töltési idők még a PSP-s standardhoz képest is borzalmasan hosszúak, sokszor elérik a fél percet is – annyi idő pedig néha még egy gyors harcra is elég...

Aztán ott van az irányítás is – az közismert, hogy a D-pad meglehetősen alkalmatlan mindenféle precíziós tevékenységre. Így aztán nehéz dolgunk lesz, ha durvább kombókat, fatalityket, netán harakiriket akarunk bemutatni... Ez a két dolog tulajdonképpen meg is öli az Unchainedet – kinek kell egy olyan játék, ahol nem elég, hogy a harcok között idegrohamot kapunk a hamar meggyűlölt töltési képernyőtől, de még az is esetleges, hogy az amúgy ösztönből nyomott kombókat csak úgy 70%-os valószínűséggel tudjuk helyesen bemutatni.

A kamera is sokszor okoz gondokat – különösen az idegesítő, hogy ha kizoomolt a kamera, nem tudunk ugrani. Ez vagy programhiba, vagy koncepció, mindenesetre a hajigálósabb kedvű karakterek ellen harcolva ez sokszor végzetes. A multi nem online, csak wifis, de én mondom, nem érdemes szenvedni vele – láttunk ugyan már sokkal rosszabbat is, de pár hónappal a Tekken után semmi értelme nem volt így kiadni ezt az Unchainedet...

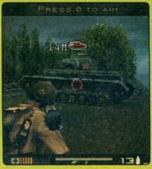
Mobil Játékok

írta · LtB

A Brothers in Arms: Earned in Blood 3D symbianos telefonokon futó alkotás. A játék szerencsére nem csak nevének hosszával, de a megvalósítás színvonalával is felhívja magára a figyelmet. A Crime City a GTA-k által képviselt, gengszteres sémára épít, mobilokon egyelőre szokatlanul szabad játékmenettel fűszerezve. A Star Marine pedig egy közepesre sikerült űrlényes, lövöldözős „klisébomba".

Brothers in Arms: Earned in Blood 3D

Fejlesztő: **Gameloft** Értékelés: **9/10**

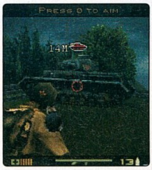


Mára a Symbian operációs rendszerű okostelefonok igen elterjedté váltak, és az ezekre készült játékok bizony sokszor meghaladják a Java játékok színvonalát, de amivel a Brothers in Arms 3D (a továbbiakban BiA3D) verziójában találkozhatunk, az valami egészen extrém.

A teljesen 3D-s játékban a hős válla fölötti nézetből játszhatjuk végig a normandiai és tunéziai eseményeket feldolgozó missziókat. Soha nem harcolunk egyedül, a minket körülvevő bajtársakkal csapatként dolgozva kell leküzdenünk az akadályokat (bár a munka neheze általában a miénk), ehhez autentikus fegyvereket vehetünk igénybe, mint amilyen például a Garand és a Thompson, de páncélökölre is bukkanhatunk. A sorozat nagyobb platformokon futó részeihez és úgy általában az ilyen stílusú játékokhoz hasonlóan csatározásainkat igen gyakran szkriptelt események tarkítják, így nem kell meglepődnünk, ha például egy lezuhanó repülőgép egyszer csak romba dönti az addigi fedezékünkül szolgáló épületet, ha nem lenne elég ez változatosságnak, akár tankkal vagy dzsippel is elsimíthatjuk a nézeteltéréseket.
A grafika egyszerűen mesés, ám a csatazaj is jócskán hozzájárul a hangulathoz, ez az a mobiljáték, ahol egyszerűen vétek kikapcsolni a hangokat. Az egyetlen negatívuma talán az, hogy nagyobb méretéből adódóan nem lehet a szolgáltatóktól beszerezni, ám a fejlesztő Connect nevű szoftvere viszonylag fájdalommentes alternatívával szolgál erre. Kimagasló minőségű játék, ráadásul a két helyszín számos pályájával rövidnek sem nevezhető, egyszerűen kötelező beszerezni, ha rendelkezünk megfelelő telefonnal.

Gangstar: Crime City

Fejlesztő: **Gameloft** Értékelés: **8/10**



Hőn szeretett telefonunk sem maradhatott GTA jellegű játék nélkül, s Gameloft fejlesztésről lévén szó, talán nem elhamarkodott számítanunk arra, hogy minőségi darabbal állunk szemben.

A menüben a Rap-videóklippekből ismerős életkép fogad, jó csaj hatalmas láncokkal valamint egy nagydarab, kigyúrt figura egy csillogó autó előtt pózol, a háttérben pálmák és napsütés. A New Game opciót választva rövid töltögetés után máris a garázdálkodásaink első helyszínéül szolgáló városban találjuk magunkat. Egy volt cellatárs hamar ellát feladattal, beugrunk egy autóba és száguldhatunk is. A helyszínek valóban nagyok, még járművel is időbe telik, mire egyik végükből a másikba érünk – gyalog pedig határozottan hosszadalmas sétákat tehetünk. Szerencsére mindig akad a közelben egy elköthető autó. Feladatainkat helyi maffiavezérektől kapjuk, ugyan nem számoltam, de elvileg 60 missziót tartalmaz a játék. Munkaadóink egymás ellen is áskálódnak, előfordul, hogy egy régi ellenségből később szövetséges válik, e döntés meghozatala csak a játékoson múlik.

A grafika kellemes, a rendkívül bátran ám egyszersmind ízlésesen használt színek miatt jó ránézni a játékra. A zene kellemes és az igen sokrétű fegyverarzenál is „jól szól". A program igazi erőssége a mobilokon szokatlanul szabad játékmenet, a missziók mellett vehetünk bárokat, éttermeket, sőt akár egy lemezcéget is, ezzel segítve vagyonunk gyarapodását. Remekül sikerült átültetni telefonra a már jól ismert formulát, és a játékidőre sem lehet panasz.

Star Marine

Fejlesztő: **Rovio Mobile** Értékelés: **7/10**

Ha van téma, ami igazán örökzöld, az az űrlények mészárlása. Adott egy rossz arcú főhős (kb. mint Schwarzenegger a Commandóban), és természetesen az öldöklés közepette elhangzanak a szokásos, hihetetlen kemény egysoros szövegek. Ennél nagyobb klisébombát már ki sem lehet találni, bár ettől még lehet jó egy program.

A játék indulása után a CSS Tremor lángoló hangárjában találjuk magunkat, az idegenek elözönlötték a hajót, tehát itt az ideje rendet tenni. Az első szörnyek leküzdésekor világossá válik, hogy az alap kispuskával a fentebb említett feladat nem lenne túl egyszerű, szerencsére egész kis tárháza áll rendelkezésünkre a gyilkoló eszközöknek, a szokásos menün túl (gépfegyver, shotgun, BFG-szerűség) előfordulnak még gránátok, aknák, valamint az Alien-filmekből jól ismert lerakható automata géppuskák. Ellenfél sajnos már kevesebb típusú akad, az emberből mutálódott zombi, a karmos futkosó szörny és a mozgó alien-gyár körülbelül ki is meríti a választékot. A játék 14 pályája ennél jóval kevesebb helyszínen játszódik, így bizony nem egyszer járunk majd már ismerős folyosókon. A szintek döntő többségében viszonylag egyszerű a feladatunk, az ellenfeleken átverekedve magunkat a megfelelő kapcsolókkal megnyitjuk a tovább vezető utat.

Sajnos a játék az első kétharmadában nagyon könnyű és ezen a két választható nehézségi szint sem segít sokat, hiába a nagy fegyverarzenál, az utolsó harmad kivételével nincs motiváció a taktikázásra. A grafika korrekt, de ennél láttunk már sokkal szebbet is, az igazi gond a rövidségben és a kihívás hiányában keresendő.

Dell XPS

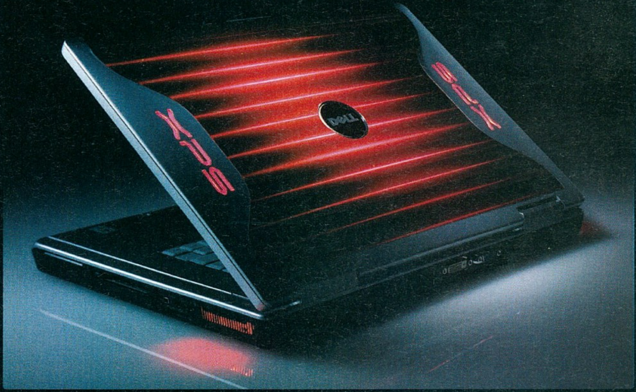
írta · Wombath

Ha notebookokról esik szó, általában nem elsősorban a hatalmas 3D-s teljesítmény jut eszünkbe. Többek között ebből a szempontból is különleges a Dell XPS sorozata, amelynek M1710-es modellje a gyakran utazó játékosok ideális noteszgépe lehet.

A DTR (azaz Desktop replacement) kategóriába tartozó számítógép természetesen nem alacsony tömegével, kis méretével vagy akkus üzemidejével kíván hódítani, hanem szolgáltatásaival, teljesítményével és külalakjával.

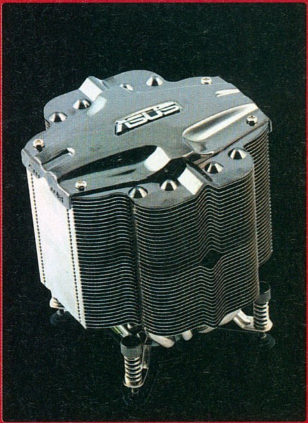
Kezdjük először az utóbbival! Az XPS M1710 esetében a mérnökök ugyancsak kitettek magukért, ugyanis semmilyen más notebooknál nem található mennyiségű színes LED-et építettek a készülékbe: a masina tetején és a tapipadon található XPS feliratok, az oldalt elhelyezett szellőzőnyílások és a hangszórók is különböző színnel világítanak – ráadásul a lámpák színét és fényerejét mi állíthatjuk be (akár ki is kapcsolhatjuk őket)! A noteszgép tehát kifejezetten impozáns látványt nyújt, de nemcsak a színes fények miatt: a 17"-es képátlójú fényes bevonatú kijelző 1920x1200 pixeles felbontású, ami egészen különlegesen éles képet jelent. Természetesen a rengeteg képpont „kiszámítására" nem közönséges integrált grafikus adaptert kapunk: a Dell egy nVidia GeForce Go 7900GS GPU-val szerelte fel az XPS M1710-est, amely 256 MB dedikált memóriával rendelkezik. Az erős 3D-s kártya mellett a többi hardver sem éppen átlagos: 1 GB memória, 120 GB-os merevlemez és egy Core 2 Duo T7200-as processzor felel a sebességért. A felszerelés többi része a kategóriának megfelelő: memóriakártya-olvasó, WLAN és Ethernet-adapter, valamint analóg modem is helyet kapott az Dell gépében. Noteszgépek között ritkaságnak mondható, hogy 6 darab USB 2.0-es portot sikerült a mérnökönek elhelyezni a gépen, a külső eszközök csatlakoztatásával tehát nem lesz gondunk, a bővítőkártyák számára pedig egy ExpressCard-foglalat áll rendelkezésre.

A masina elején külön lejátszógombokat találunk, amelyekkel nemcsak médialejátszó-programot és a Windows MCE kezelőfelületéhez hasonló Dell MediaDirect szoftvert irányíthatjuk, de segítségükkel a Windows elindítása nélkül is használhatjuk az XPS M1710-et például CD-lejátszókén



Asus V60

Miközben egy processzor-hűtő feladata elsősorban a CPU által termelt hő minél hatékonyabb elszállítása, egy igényes játékgép esetében a külalakra is ügyelnünk kell. Egyik szempontból sem fogunk csalódni az Asus V60-as hűtőjében, amely jól példázza, hogy a cég tud igényes cooler-t készíteni, ha akar. Sajnos az elmúlt években nem mindig akart, ennek köszönhetően a régebbi próbálkozások nem voltak sikeresek, de az utóbbi időben egyre elégedettebbek lehetünk az Asus hűtőivel.
A V60 egy klasszikus „torony" hűtő, amely csak és kizárólag LGA775-ös foglalatú alaplapokra szerelhető fel, ennek megfelelően Pentium 4, Pentium D és hasonló processzorokhoz használható. A CPU-val érintkező, nikkelezett rézblokk aljára már a gyárban felkenték a szürke hővezető-pasztát, és ez azt jelenti, hogy a gyakori le- és felszerelést nem igazán támogatja (hacsak nem vásárolunk külön pasztát).
Ha már a felszerelésnél tartunk, mint általában az ilyen hűtőknél, használatbavétel előtt az egész gépet szét kell szednünk, ugyanis az alaplap hátoldalára fel kell helyeznünk egy műanyagból készült keresztet, amely nemcsak a NYÁK merevségét növeli, hanem azokat az anyameneteket is tartalmazza, amelyekbe hűtő talpán található csavarokat bele kell csavarnunk. Ehhez egyébként nem szükséges semmilyen szerszám, a csavarokat kézzel is megfoghatjuk, a talp egyenletes felfekvéséről pedig négy rugó gondoskodik.
A processzorból elvont hőt nyolc darab hőcső szállítja az alaplappal párhuzamosan elhelyezett alumíniumból készült lamellákhoz. A bordák tetejére egy vastagabb lemez került, amelyen az Asus logó díszeleg. Hasonlóan a cég csúcskategóriás, Silent Square sorozatához, a légáramlásról gondoskodó ventilátor a borda közepére került, így gyakorlatilag nem látszik, ami tovább javítja a V60 kinézetét. A venti mérete 92x92 cm-es, fordulatszáma pedig 2300 RPM. Ennek szabályozásáról a PWM-képes alaplap gondoskodhat a négytűs csatlakozónak köszönhetően, így a zajszint a gyári adatok szerint 16 és 28 dBA között változhat.



hag

iCache
Egy kártya mind felett

Aki már túl van tízes, vagy – ne adj' isten! – húszas éveinek derekán, nagy valószínűséggel szembesült már azzal a problémával, amelyet a pénztárcájában (titkos belső zsebében, esetleg kifejezetten erre a célra tervezett, krómozott minikonténerében) mesterséges rágcsálók módjára szaporodó mágneskártyák egyre nehézkesebb felügyelete okoz. Klasszikus bankkártya, hitelkártya, klubkártya – a sor szinte vég nélkül folytatható. A szerencsére csak statisztikákban létező átlagamerikai állítólag mára már odáig süllyedt, hogy legalább nyolc (!) különböző plasztiklapocska lapul a tárcájában, pedig őszintén szólva már az a négy is sok, ami például nekem jutott virtuális teherként. Nos, ezen az áldatlan állapoton kíván segíteni az iCache névre hallgató újdonság, amely fejlesztőinek ígérete szerint egyetlen kicsi, könnyű, vékony, és ráadásul nem is különösebben drága eszközzel váltja ki valamennyi mágneskártyát. A valamennyit ezúttal tényleg szó szerint kell érteni, mivel az iCache a jelenleg szinte egyeduralkodónak számító vonalkódos kártyákon túl az újabb chipkártyákkal is elboldogul. A felhasználónak mindösszе annyi dolga van, hogy az eszközbe épített leolvasó segítségével rögzítse kártyái adatait, majd élesítse a biometrikus (ujjlenyomat-alapú) védelmet. Ha szüksége van valamelyik kártyára, az iCache menüjéből kiválasztja a megfelelőt, ezt követően pillanatokon belül kézbe veheti az adott kártya replikáját – lévén az eszköz a belsejében található univerzális plasztiklapocska segítségével helyben (!) elkészíti azt. Az igazán érdekes rész azonban csak most következik: a kártyáról elkészítése után tíz perccel valamennyi adat törlődik, lényegében kiiktatva a kártya elvesztése vagy ellopása okozta kockázatokat. Ahogy az egyik fejlesztő fogalmazott: „Nincs többé kártyaletiltás, nincs többé kártya újraigénylés – az új darab megvan néhány pillanat alatt."

Mindehhez személy szerint csak annyit tennék hozzá, hogy – bár őszintén szimpatizálok az alapkoncepcióval – kívánom, hogy tényleg törhetetlen legyen az a biometrikus azonosítás, mert ha mégsem így lenne, az iCache illetéktelen kezekbe kerülése még az eddigi bankkártyás visszaéléseknél is nagyobb problémákat okozhat…

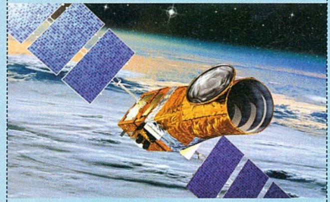
Jack PC
Már a konnektorból is Windows folyik

A szabványos alkatrészekből felépíthető mini PC-k terén vitán felül a tajvani VIA mini, vagy nano-ITX platformjával (utóbbi egy alig 12x12 centiméteres alaplapra épül!) lehet a leglátványosabb eredményeket elérni. Egészen más a helyzet viszont a speciális komponensekből létrehozott rendszereknél, ahol szinte csak a fejlesztők fantáziája (és persze a gazdaságosság) szab határt a miniatürizáció mértékének. Ennek megfelelően akár egyetlen chipre integrált, ún. SOC (System On

a Chip) típusú PC-kel is találkozhatunk a piacon, amelyek csaknem minden funkciójukban felnőnek nagyobb testvéreikhez. A „csaknem" általában egy igen komoly hiányosságra, nevezetesen a szabványos csatlakozók hiányára utal – hiába no, egy néhány négyzetcentiméteres lapkán egyszerűen nem férnek el a hálózati, video, USB stb. portok. Ügyesen ráérezve arra, hogy a két különböző megközelítés együttesen sem fedi le teljesen a felhasználói igényeket, az izraeli Chip PC Technologies most éppen ebbe a koncepcionális résbe készül benyomulni Jack PC névre hallgató termékével. A Jack PC ugyanis se nem szabványos ITX PC, se nem speciális SOC, hanem valami a kettő között: leginkább egy elektromos konnektorra hajazó (és hasonló méretű!), szabványos csatlakozófelületekkel is ellátott rendszer. A 3D-s térben alig-alig érzékelhető kiterjedése ellenére a fejlesztőknek sikerült meglehetősen nagy teljesítményt zsúfolni üdvöskéjükbe: az általuk felhasznált, 333, ill. 500 MHz-es AMD AU 1550 RISC processzorok akár a 800 MHz-1.2 GHz-es működési frekvenciájú x86-os CPU-kkal is összemérhetők. A Windows CE operációs rendszert futtató Jack PC ára modelltől függően 410 és 690 USD között mozog.

COROT
Tranzitra várva

Egy-egy Naprendszeren kívüli bolygó, ún. exoplanéta felfedezése mostanáig valódi csillagászati szenzációnak számított, tekintettel arra, hogy „célhardver" híján ez nem mindennapi erőfeszítést igényelt a kutatóktól (a szerencséről nem is szólva). Jelen pillanatig mindössze 200 exoplanéta létét sikerült megnyugtatóan bizonyítani (habár számos további létére vannak indirekt bizonyítékok), azok többsége Jupiter-, vagy Szaturnusz-típusú óriásbolygó, míg a minket leginkább érdeklő, relatíve kicsi, Föld-szerű planéták elenyésző kisebbségben vannak. Nos, pontosan ez utóbbi típusba tartozó, ismert exoplanéták számát hivatott feltornázni a COROT (COnvection ROtation and planetary Transits) névre hallgató űrteleszkóp, amely 27 centiméteres távcsövének segítségével a Földnél alig nagyobb bolygókat is képes nagy biztonsággal megtalálni. Ehhez az ún. tranzit-eljárást hívja segítségül, amely azon alapul, hogy az anyacsillagok látható fénye változáson megy keresztül, amikor egy-egy bolygójuk keringése során elhalad előttük. A COROT 150 napos periódusokban



vizsgálja a világűr egy meghatározott szeletét. A francia űrkutatási központon (France's Centre National d'Etudes Spatiales – CNES) túl az Európai Űrkutatási Hivatal (ESA) által is támogatott projekt így többek közt arra is választ ad majd, hogy egyáltalán mennyire gyakori a Föld-szerű, többé-kevésbé szilárd anyagokból felépülő bolygók előfordulása más típusú planétákhoz viszonyítva. A 2007 januárjában fellövésre kerülő, kb. 900 kilométeres magasságban pályára álló űrteleszkóp élettartamát minimálisan két és fél évre tervezték, de természetesen nem kizárt ennek jelentős meghosszabbítása sem (á'la Hubble – lásd „Nagygenerál" HAG 2006/13).

Vulkán-megfigyelés
Kitörés egyenes adásban

A zseniális Google Earth rövid pályafutása során több, nem kevésbé zseniális ötlethez szolgált alapul, elég csak a rovatunkban is említett madártávlati hirdetésekre, vagy a magasból végzett régészeti kutatómunkára gondolni, amelynek segítségével pl. Itáliában nemrég egy addig ismeretlen római kori villát sikerült felfedezni. Mindezek fényében csak idő kérdése volt, hogy mikor kezdik a tudományos élet más területein is kiaknázni az általa nyújtott lehetőségeket: a legújabb kapcsolódó ötletet az Alaszkai Vulkánobszervatórium jegyzi, amely kitörésekkel kapcsolatos információkat oszt meg ily módon a szélesebb közönséggel.

Az Amerikai Geofizikai Egyesület legutóbbi konferenciáján a fent említett műintézmény egyik kutatója, bizonyos John Bailey egy olyan, saját fejlesztésű, Google KML nyelven írt programot mutatott be a résztvevőknek, amely a Google Earth műholdas felvételeire építkezve, valamint az obszervatórium adatait analizálva viszonylag pontos képet ad a vulkánkitörések veszélyességi fokáról. A szoftver által használt ikonográfia a laikusok számára is érthetően (pl. egy kitörés feletti narancssárga háromszög jelentős veszélyt, míg a piros kifejezetten nagy veszélyt jelöl) adja át a szakmai infókat.

Bailey és társai projektje amúgy nem teljesen előzmények nélkül való, mivel az alaszkai légköri viszonyokat már 1989 óta nyomon követik, egész pontosan azóta, mikor egy, a Redoubt vulkán felett szálló holland utasszállító gép mind a négy hajtóműve leállt a felfelé szálló tűzforró hamu hatására. A drámák szerelmeseinek kedvéért azt is elmondom, hogy a gép végül szerencsésen megmenekült, mert a talpraesett pilótának sikerült újraindítania a harmadik és negyedik hajtóművet... Mindez remélhetőleg nem ismétlődhet meg többé, ezután ugyanis – Bailey szavaival élve – „a tudósok és katasztrófaelhárítók töredékmásodpercek alatt meghozhatják a szükséges döntéseket."

Hasonló úton indult el a Coloradói Egyetem Nemzeti Hó és Jég Adatközpontja is, amely hasonló szoftvert fejlesztett ki, eltérő érdeklődési köréből fakadóan természetesen eltérő célra, mégpedig a gleccserek és a tengeri jég nyomon követésére. Ezzel párhuzamosan az Amerikai Geológiai Kutatóintézet szökőár-előrejelzésre kívánja használni a Google technológiáját. Egyébként utóbbi szervezet karolta fel az alaszkaiak kezdeményezését is, így hamarosan megjelenhet Baileyék programjának publikus verziója is – valószínűleg az amatőr és professzionális geológusok legnagyobb örömére.

Hardver mentőöv

írta · Cray

RADEON X1600

Üdv a GURU egész csapatának!

Azért fordulok, hozzátok, mert a videokártyám már úgy érzem elég jól kiszolgált engem (egy Connect 3D Radeon 9600) és egy újat szeretnék helyette.

Mivel jómagam ATI párti vagyok, ezért mindenképp a kanadaiak egy lapkáját szeretném megvenni. Engem a Radeon X1600-as család fogott meg (mivel ez még az egyszerű embernek is elérhető áron biztosít jót, persze szerintem). És itt kezdődnek a kérdések, amiért végül is írok nektek: X1600-on belül is a PRO, még inkább az XT felé kacsingatok. Tud annyival többet az XT, hogy megérje inkább arra beruházni? Van ugye Radeon X1650 is. Ez végül is mivel több? Szerintetek melyiknek a legjobb ár/teljesítmény aránya? Én végül is a Sapphire Radeon X1600 XT és az ASUS EAX1600 XT között gondolkozom. Szerintetek ezeknek jó az ár/teljesítmény aránya? És végül a legfontosabb: TI végül is melyik cég pontosan melyik Radeon X1600-asát (esetleg X1650-esét) ajánlanátok nekem, és ezt kb. mennyi HUF-ért tudnám beszerezni? Főleg játékra kellene. A válaszotok előre is köszönöm és nagyon sokat fog számítani. Üdv: Gábor, Győr. GURU 4ever.

Kedves Gábor!

Szerintem a mostani kínálatból jó választás az X1600XT, probléma ott lesz, hogy lehetetlen kapni AGP-s kivitelben. Mert ugyebár a 9600-os kártya AGP-s volt, és leveled alapján csak VGA-t szeretnél újítani, nem komplett gépet. Van viszont tonnaszám X1650Pro AGP csatolással. Ez elvileg a korszerűbb (80nm-es csíkszélességgel gyártott) RV535-ös GPU köré épül, szemben az X1600XT 90nm-es RV530-as GPU-jával. Ld. még e havi középkategóriás VGA tesztünket.

MEMÓRIA

Hali Guru Team!

Szeretnék memóriát vásárolni, és ebben kérném a segítségeteket. A gépemben van egy 512mb-os és egy 256 mb-os ram. Az egyik slotban pedig nyáron kiégett egy memória. És van még egy üres slotom. Az lenne a kérdésem, hogy elbírja-e az alaplapom, ha rakok abba az egy üres slotba egy 1GB-os memóriát? Konfigom: EPOX 9NPA ultra nforce4 alaplap, AMD Athlon 64 3000+proci, GeForce 6600GT VGA, 400W táp, 80GB-os és egy 40GB-os Seagate winyó, két optikai meghajtó, a memóriát pedig fent említettem. Válaszotokat előre is köszönöm.

Hű olvasótok: Tamás

Ui. Nagyon jó az újság, csak így tovább!!!

Kedves Tamás!

Kiégett? Ajjaj... Na mindegy. Elvileg semmilyen problémát nem kéne, hogy okozzon a plusz egy modul. Más kérdés, hogy a Dual Channelről így bizony le kell mondani. Ha teheted, add el a mostani moduljaid, és ruházz be két darab tökegyforma márkás 1GB-os darabra.

KATTOGÓ MEREVLEMEZ

Üdv!

Van egy-két problémám, amiben 90% -ig biztos vagyok, hogy hardwer természetű. Az egyik (a kisebb) a winchesterrel van: bottoláskor, amikor elkezd tölteni a windows, egy adott ponton elkezd kattogni a vinyó, és várhatok 5-10 perceket (pedig a hardver konfigom alapján nem ezt érdemlem:)), amíg úgy dönt, hogy elindul (ha egyáltalán ezt megteszi, az esetek 10%-ban megáll az állapotjelző és behal...). A másik baj valószínűleg videokártyával van, ugyanis ha elkezdem komolyan használni (pl. 3djátékok, az összesnél, megpróbáltam a 3DMark5-öt is, ott is), egy idő után kimerevedik a képernyő, és semmire nem reagál, teljesen behal, csak a reset segít. A konfigom: ASUS A8N-SLI (nem DELUXE), AMD X2 3800+, nVidia 6800 GT 256MB, egy SAMSUNG 200GB SATA-II, 1 giga ram, chieftec 450W táp (+WinXP prof.).

Szeretném tudni, hogy szerinted mi a baj, de mindenképpen le szeretném tesztelni a gépet, hogy tudjam mivel pontosan mi a gáz, és ehhez szeretném, ha ajánlanál programokat.

Ez csak azért kell, mert ahova be kéne vinnem hardwercserére a gépet, az alkalmazottak nincsenek a toppon, és csak azzal szeretném őket terhelni, hogy kicseréljék, és egyből tudatni velük, hogy mivel mi a gáz, mert nem akarom megint hónapokat nélkülözni a gépem. (Nem is rinyálnék, ha nem 10 percenként merevedne, mert játékra csak másodlagosan használom, de ez így már valami komolyabb bajt sejtet). Steph

Kedves Steph!

A mindig következetesen ugyanott kattanó-megható bootolás valóban HDD hibára utal. Sajnos a Samsung gyári winyótesztelő-diagnosztizáló cucca nem túl jó szerintem, mert egyértelműen hibás HDD-re is kihozta a hibátlan minősítést... Amit én ilyenkor használok az az IBM/Hitachi nevével fémjelzett Drive Fittness Test (DFT). Ha google-be belököd, kidob vagy nyolc helyet, ahonnan letöltheted. Érdemes a további problémákkal csak azután foglalkozni, miután a HDD kérdése megoldódott, nehogy ott is hibát keress (hiába), ahol esetleg nincs. A háttértár hibája ugyanis könnyen okozhatja az általad említett összes tünetet. Ha a DFT hibát jelez, nyugodtan vidd vissza a Samsungot garanciában, és mondd, hogy a fenti program szerint a cucc hibás. Szó nélkül ki fogják cserélni. A fontos adataidat pedig mentsd el minél előbb!

GRAFIKA HIBA

Hali PC Guru team!

Most kaptam egy GeForce 7600GS-t (256MB). Minden tök király meg minden. Csak az a baj, hogy ha játszok egy játékkal (pl. egy és fél órát) a játék grafikája tök szar lesz (bevágások lesznek az autón...). Ha a gépet újraindítom akkor megint jó a grafika nincs semmi baj (mellesleg a kártya beállításait állítgattam lehet hogy ezért szar??). Próbáltam azt is, hogy leveszem a grafikát minimumra, de ez se jó. Kérlek, segítsetek. Üdv: Adrián

Kedves Adrián!

Ha állítgatás miatt halt össze, akkor logikusan egy driverfrissítés, és az alapbeállítások-

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

hoz való visszatérés meg fogja oldani a problémát. Kipróbálhatsz többféle verziójú ForceWare-t is. Ha ez nem segít, akkor jó eséllyel hibás darabot fogtál ki, amit garanciában kicseréltethetsz.

VGA CSERE

Tisztelt Gurusok !!!

Gépfejlesztésben szeretnék tanácsot kérni tőletek. A gép a következő: Asus A8n-E, Chieftech 420W, AMD A64 S939 3000+, 2*512 A-Data Ram 500mhz-s (Dualban), Ati X850XT 250DDR (Sapphire-os). Kb. ennyi... Kaptam egy olyan választ tőletek nemrég, hogy az x850esem még van olyan jó, hogy hűtést vegyek rá, de miután se a Splinter Cell DOuble AGent se a Rainbow SixVegas nem hajlandó futni a Shader Model 3 hiánya miatt, hozzáteszem a Rainbow Sixnek már a processzorom sem tetszett, szóval kezdem úgy érezni, hogy ment egy évig minden max grafikán, most meg a kedvenc játékomat (Splinter Cell)
nem tudtam futtatni. Abban kellene segítség, hogy hogyan fejlesszem tovább a gépem. Jelenleg 60ezer forintot tudok erre fordítani. Légyszi írjátok meg, hogy mit tudtok javasolni nekem. Előre is köszönöm a választ. Üdv.: Szabolcs.
Ui. Nagyon király az újság!

Kedves Szabolcs!
Jelentős teljesítménynövekedést sajnos csak igen komoly fejlesztésekkel lehetne elérni, amihez kevés a 60 rugó. Azért, mert a mostani géped eléggé kiegyensúlyozott. Összhangban van a komponensek teljesítménye, és bármelyik alkotóelem erősebbre történő lecserélése magával rántaná az egyensúlyt. Pl. megvennél most egy brutál procit, akkor a VGA valószínűleg már visszafogná azt. Amit tenni tudsz átmenetileg (ha nagyon piszkál a hármas Shaderek hiánya), hogy ideiglenesen veszel egy komolyabb VGA-t, és ha összejön egy komolyabb összeg, akkor feljebb tolod a gép többi részét a VGA mellé (alaplap, processzor, memória). 60k HUF környékén már beszerezhető mind Sapphire, mind MSI kivitelben az ATI X1950Pro, 512MB fedélzeti tárral. Ő már a 80nm-es csíkszélességgel készülő RV570-es chipre alapozódik, ami mérsékelt hőtermelést és ezáltal halkabb működést is jelent. És ami számodra a legfontosabb: a chip kiválóan megbirkózik a hármas shader kódokkal is. A kártya mellé pedig a későbbiekben (mivel PCI-Express-es) könnyen felépíthetsz egy izmosabb konfigot.

HEADSET

Hello PC Guru!

Szerettem volna karácsonyra meglepni magamat egy mikrofonos fülhallgatóval, de meglátva a hatalmas embertömegeket a műszaki boltok közelében, úgy döntöttem karácsony utánra hagyom a vásárlást. Az első kérdésem az lenne hogy érdemes e 5.1-es mikrofont vásárolni, vagy elég a hagyományos sztereo is? A második kérdés az lenne hogy usb-s csatlakozóval vagy hagyományossal? Mi a különbség a kettő között? Főleg játékra használnám, néha zenehallgatásra. Én nagyon szeretem a logitech termékeit, ezért azokat részesítem előnyben, de ha van valami más ötletetek, ne kíméljetek. Ha lehet emailban válaszoljatok, nagyon sürgős lenne. Rendszeres olvasótok: ZoRwX. Ul. A PC GURU online nagyon állat. Csak így tovább:)

Kedves ZoRwX!
Sajnos semmilyen tapasztalatom nincsen az 5.1-es fülesekkel, ezért nem tudom mennyire kamu az általuk kínált élmény, én mindenesetre (legendás maradiságom okán főleg) inkább maradnék a sima sztereo megoldásoknál. (Ugyanezt javasolnám. – Joc) Az USB-s és a hagyományos megoldás között az a különbség, hogy előbbinél a füles saját USB-s hangkártyáját, míg utóbbinál a gépedbe beépítettet használod. Ha jó hangkártya van a gépedben, akkor fölösleges USB-set venni, ha csak alaplapi, akkor az USB-s megoldás annál valószínűleg jobb lesz. A Logitech bizony jófajta headseteket csinál, nyugodtan válassz közülük a pénztárcádnak megfelelőt, nem fogsz csalódni (van nekik kimondottan játékra szánt cuccuk is, a Gaming Headset).

WIRELESS EGÉR

Kedves PC Guru team!

Nagy gondban vagyok én! A minap vettem egy Labtec ultra-flat wireless desktop USB egeret és a hozzátartozó billentyűzetet (vezeték nélküliek). A billentyűzettel nincsen semmi gond, de az egér rakoncátlankodik. Amikor, a Windows-ban vagyok pl. zenét hallgatok, netezek, akkor az egérnek semmi baja, de ha belépek egy játékba pl. Battle for Middle-Earth 2, Fear, akkor az egér meghal és nem tudok vele kezdeni semmit! Csak a restart segít! Na ez lenne nekem a gondom, remélem tudtok nekem segíteni és orvosolni tudjátok a problémámat. Hű olvasótok PoPey.

Kedves PoPey!
A netes fórumok tanúsága szerint másoknak is volt baja elég ezzel a desktop-pal. Néha az segített, ha egy kicsit távolabb helyezték el a vevőegységet a monitortól, de ez sem adott mindig egyértelműen jobb eredményt. Sajnos lehet, hogy célszerűbb lenne visszavinned a cuccot, noha a hiba nagyon bosszantó, és nehezen reprodukálható. Lehet, hogy a szervizben nyúzzák két napig és ott nem produkál hibát. Hosszútávra azt javaslom, hogy ha tényleg sokat játszol, akkor semmiképpen se vegyél wireless cuccot, főleg nem az olcsóbb kategóriából...

5.1 KONFIGURÁLÁS

Hali!

Na csapjunk a lovak közé: Most kaptam egy 5.1es hangcuccost, és nem tom rendesen beállítani. Alaplapi hangkarim van, AC97. Letöltöttem a legfrissebb drivert, de vannak játékok, amik még mindig csak ilyen "gagyi" hangzással mennek, pl. a WoW, de az XP alaphangjai is rosszak. Olyanok, mintha valami 20 éves hangszórók szólalnának meg, csak sztereót használva. Már a rendszert is újratettem, de semmi. Kérlek segítsetek, mert így nem jó! Ja, és még valami: ha a WinDVD-vel 5.1ben nézek DVD-t, akkor kilépéskor lefagy a gép. Különös... Na ennyi Helpetek előre is köszi! SDmemory

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

A nagy vírustámadás előtt...
Válasszon most megoldást számítógépe és cége védelmére!
Nálunk megteheti.
szoftver ABC
1122, BP. Városmajor u.86
321-0335; 30-2312-118
Fax:321-0354
Info@szoftverabc.hu
www.szoftverabc.hu

Kedves SDmemory!
Hajjaj... Sajnos ez a „World of Warcraft vs. alaplapi hangcuccok" régi történet. Nagyon gyakran előfordul, hogy egy jobb hangrendszert rácsatlakoztatva az integrált cuccokra az eredmény kiábrándító. Sajnos ezzel nincs mit tenni: a beépített szutykok mindig sokkal gyérebb minőségűek, mint egy tisztességes PCI-os hangkártya. És minél jobb hangszóró van beletolva, ez a különbség annál markánsabban érzékelhető. A megoldás annyi, hogy az új hangrendszer tiszteletére sajna be kell ruháznod legalább egy SoundBlaster Audigy Value-ra. Ennek ára most valahol bruttó 7 rugó környékén van, tehát nem jelent horror kiadást. És hadd ne mondjam, mennyire másképp szól már ez is, mint egy akármilyen integrált cucc.

GÉPFEJLESZTÉS

Hello Guru!
Rászántam magam így karácsony után a gépfejlesztésre, és ebben szeretném szakértői segítségeteket kérni. A gépem: Intel Pentium 4 2.66 GH, Abit IC7-G, 80 GB maxtor vinyó, 2x512 MB (400-as) RAM, Gforce 6600GT 128 MB, és egy 400W-os táp, aminek a márkáját nem tudom, valószínűleg NONAME (sajnos). Szerintem, hogy gyorsabb legyen még 2x 512 MB ram-ot kéne venni. Ti szerintetek mi kéne, hogy ez a konfig még jobb legyen, amire 50-60 ezer forintot szánok. Hű olvasótok: Kicsák István
ui1: Szerintetek a proci bírni fogja egy ideig?
ui2: Remélem, megnyerem az álom pc-t!
ui3: Lécci rakjatok be a guruba (még sosem voltam benne)!

Kedves István!
A gond itt is hasonló, mint egy fentebbi levélben: jelenleg többé-kevésbé kiegyensúlyozottnak mondható a komponensek tudása a gépedben, de ha bármit lényegesen erősebbre cserélsz, akkor a maradó alkatrészek vissza fogják húzni az új cuccot. Ráadásul ma már nem lehet nagyon kapni újonnan S478-as Intel procit, ami alaplapcserét feltételez. Ekkor pedig már mindenképp érdemes PCI-Express-re váltani, nem beszélve a DDR2-es platformról. Szóval egyelőre nem javasoljuk a fejlesztést, mert a rendszer összteljesítményének növekedése nem lenne arányban az elköltött pénzzel.

SZAGGATÁS

Kedves PC GURU!
Nagy baj van a gépemmel. A BFL 1942 gépigénye 500mhz 128mb ram 64mb videokari. Az én konfigom AMD Duron (nem nevetni) 900mhz 118mb ram 64mb-os SIS videokártya. A videokártyám DX9 kompatibilis. DE NAGYON SZAGGAT AZ EGÉSZ!!!!!!!!!!! Nem baj, hogy csak 118mb a ramom és nem 128? Meg a CS:CZ is szaggat. Az egész gép 10 perc míg betölt, és lassan nyitja meg a fájlokat, mappákat! XPsp2 van most rajta. Ha felraknám az illesztő-programokat ami az alaplapi cd-hez volt akkor gyorsabb lesz? Miért nem engedi a gép 900mhz-ről 1200mhzre hogy húzzam? Helfenbein Richárd

Kedves Richárd!
Eszembe sincs kinevetni, de az igazság az, hogy a géped felett bizony nagyon csúnyán eljárt az idő. Az általad említett VGA ráadásul integrált, ami súlyosbító körülmény teljesítmény szempontjából (negatív irányba). Az illesztő-programok feltelepítése érdemben nem fog javítani a dolgokon, ahogy a 900-ról 1200 MHz-re való tuning sem. A DX9 kompatibilitás önmagában semmit nem ér, ha az adott funkciókat nem tudja az adott egység megfelelő sebességgel végrehajtani.

ISMÉT GÉPFEJLESZTÉS

Sziasztok!
Kérdésem a megszokott "van egy kis pénzem, jajj mit vegyek belőle" kategóriába tartozik.
Jelenlegi konfigom: Asus A8N5X alaplap benne egy AMD Athlon64 3000+ procival. Van benne egy Gainward 6600GT VGA, 2X512 Samsung ram, a hangkártya Creative Audigy LS (nemtom jónak számít-e). A tápom egy szégyenletes 400W-os gagyvadék (tudom, tudom, azonnai csere, ha van eszem). Azt hiszem, ami lényeges játék szempontjából, azt leírtam, jöjjön hát a kérdésem: Mennyire számít ez a konfig elavultnak? Mit érdemes cserélni benne (lehetőleg nem az alaplaptól kezdve, tehát szóba jöhet proci, VGA, esetleg RAM)? Lehetőleg az ésszerűség határait figyelembe véve. Válaszotokat előre is köszönöm.
További jó munkát kívánok, Zocsi.

Kedves Zocsi!
Hát a tápot biza érdemes cserélni (látom, rendszeresen olvasol mentőövet...). Szerintem ebbe a konfigba nyugodtan csúsztathatsz erősebb VGA-t is (X1650XT, 7900GS), és később mellétolhatod a konfig többi részét. Az 1GB RAM egy darabig elég még, valszeg csak a Vista tömeges elterjedésével kell majd a standard játékos mennyiséget a mostani egy G-ről kettőre emelni.

E HAVI KEDVENCÜNK...

Hello mindenki!!!
Valami még eszembe jutott az előző kritikámhoz kapcsolódva! Amikor valakinek baja van, hgy akad a gép, akkor mondjátok szegény gyereknek, hogy "hát igen cseréld ki ezt-azt, ha nem akkor ezt". Nos erre szerintem mindenki rájött, hogy az lenne a legjobb, ha mindent ki lehetne cserélni. Meg írjátok, hogy cserélj videókártyát meg alaplapot "hátha" jó lesz. Most ti úgy gondoljátok hogy mindeki előránt egy videókártyát a szekrényéből csak úgy??????
(a levlet küldjétek lécci az illetékesnek) A levrov viszont király, zé ide címeztem. Volt egy régebbi újságban egy kritika, azzal többnyire egyetértek. Ki nem szarja le, hogy a milliomos gyereknek a gépében 10000Mhz van, vagy 12000?! A komoly problémára (amire nekem meg a haverjaimnak 2 éve nem érkezettt válasz, az le van szarva, mingyá írok a gamestarnak!!)
Na cső Na üdv: Sztárcsevics Gábor

Kedves Gábor!
Felvetéseidre Joc válaszol:
Korrnéni, fenti levelet hagyd úgy, ahogy kaptuk... (Á basszus most mondod?! – korrnéni)
Lássuk csak sorban: Akad, fagy a gép mi meg azt mondjuk, hogy cserélgetéssel egyenként meg kell nézni melyik alkatrész okozhatja. Nos, azért vagyunk akkora szemetek (Kennyt is mi nyírtuk ki, ne mondjátok el Cartmanéknek...), mert ilyen jellegű problémára nemigen van másfajta megoldás. Gyurcsok-féle távgyógyászok meg aztán főleg nem vagyunk. Szóval, ha belegondolsz, annyiból, hogy „fagy a gép, ez a konfigom" a legtöbb esetben egyszerűen képtelenség megmondani, hogy konkrétan mi a baj, már persze csak akkor, ha az ember némi felelősséget is vállal az általa javasolt dolgokért. Nem kell mindenkinek egy halom alkatrészt otthon tartani, hogy szükség esetén kipróbálhassa melyik a bűnös darab, de az embernek általában vannak barátai, ismerősei (legalábbis nekünk vannak, bár lehet ez valami egyedi, kivételes dolog...), akiknek jó eséllyel szintén van gépe, folytassam?
Elárulok Neked még valamit: mindenkinek a saját gondja a legkomolyabb. Neked a saját, a „milliomos gyereknek" meg az övé. Félve kérdezem meg, hogy arra gondoltál már, hogy akinek jobbféle gépe van, az esetleg megdolgozott érte és minden félretett pénzét ráköltötte? Mi, szemetek meg esetleg segítünk neki, hogy élvezhesse a munkája gyümölcsét...
Leírtuk ezerszer, de megteszem újra, ha megszakadnánk sem tudnánk minden levélre válaszolni, így kénytelenek vagyunk válogatni. Igazságot nem tudunk tenni, mint ahogy mindenkinek a kedvében sem járhatunk. Most például a többi olvasó jogosan dörgölheti majd az orrunk alá, hogy minek foglaltunk ekkora helyet a válasszal a rovatban.
Ha elolvasod a boxokat a HW mentőövben, akkor egyébként ott az egyik szűrési feltételt megtalálhatod... Joc (alias Dr. Genya)

ASUS®
Rock Solid · Heart Touching

A Skype és a Skype technologies S.A. bejegyzett védjegyek. Részletekért nézd meg a www.skype.com-ot

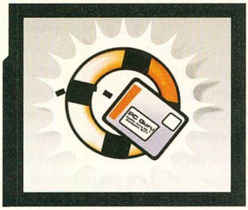
AiGuru S1

Kötetlen és szabad - ezt most mind elérheted az új Skype telefonnal, amely egyben zenelejátszó is, amivel a számítógépen tárolt zenéket szólaltathatod meg.

- Lehetsz a lakás bármely pontján vagy akár az udvaron, az ASUS AiGuru S1 függetlenné tesz a PC-től. Mostantól bárhol, bármikor Skype-olhatsz.
- Ez a világ első telefonja, ami a két világ legjobbját nyújtja neked egyben: a vezetékmentes VoIP kommunikáció és zenehallgatás.
- A telefon távirányítóként működik, ha a számítógépen tárolt zenéket szeretnéd lejátszani. Ehhez használhatod a beépített hangszórót a hátulján, vagy akár Hi-Fi-re is kötheted.

* Épületen belül 30m-ig, nyílt terepen akár 100m-ig használható. (A távolság függ a környezeti viszonyoktól)

További információkért látogasd meg az ASUS weboldalát: www.asus.com



Szoftver mentőöv

írta · Gandalf

FIREFOX

Csá!
Hogyan tudom úgy beállítani a firefoxot, hogy minden weblapot mentsen le, és mindre képet is?
Gyuri

Kedves Gyuri!
Több megoldás is létezik. Ha csak egy-egy weboldalt akarsz alkalmanként menteni, és az nincs védve az ilyen letöltések ellen, akkor a Fájl / Oldal mentése (Ctrl-S) és a megjelenő beállító panelen a Fájl típusa mezőben Weboldal (teljes) legyen beállítva.

Ha egynél több oldalt akarsz megszerezni letöltéssel, nézd ezt:
HTTrack Website Copier v3.40.2 (magyar)
http://www.origo.hu/szoftverbazis/internet/bongeszok/httrack-322.html Egyszerűen kezelhető site-másoló, mely egy varázsló segítségével mindössze három lépesből lehetővé teszi komplett weboldalak másolását a merevlemezre. A programban meghatározhatjuk, milyen típusú adatok töltődjenek le, milyen mélységig vizsgálja a program az oldalt. Előnye a sokoldalú beállítás, a site-struktúra követése és a beépített letöltésvezérlő.

Egy újabb alternatíva az offline böngészők használata. Ezek kifejezetten arra készültek, hogy a teljes weboldalt lehúzhasd a noteszgépedre amíg szélessávon vagy, majd otthon megnézhesd.

64 BITES RENDSZEREK

Kedves PC Guru!
A 64-bites rendszerekről kérdezném: Mikor lesz alapnak mondható, hogy 64-bitesek legyenek a programok, vagyis pl. a játékok? Vagyis mikor lehet majd érdemes egy ilyen op. rendszert telepíteni, hardvert vásárolni? És még, hogy az újabb processzorok (pl. Intel Core Duok) már mind 64-bites-e, mert általában már nem nagyon látom feltüntetve.
Hálás köszönettel: Laci

Kedves Laci!
Egyelőre még a 32 bites hardver kihasználása sem teljes, nem hogy a 64 bites rendszereké, főleg a játékok terén. Meg kell valljam, nem igazán hallottam még 64 bites processzort és környezetet igénylő játékokról. Jelenleg ha valamelyik játéknál megemlítik a 64 bitet, az általában csak azt jelenti, hogy futtatható 64 bites processzorokkal és 64 bites Windowsok alatt, de csak 32 bites alkalmazásként.

A 64 bites, a hyperthreading (HT), a kétprocesszoros vagy kétmagos rendszereknek általában az az előnye, hogy valamivel gyorsabbak, mint a megfelelő sima P IV rendszerek, de ez az előny csak akkor jön elő, ha van megfelelő szoftver, ami képes kiaknázni ezeket a lehetőségeket. A játékok most még nem ilyenek (eltekintve egy-két kivételtől).

A közeljövőben (4-5 éven belül) nem várható a 64 bites alkalmazások robbanásszerű elszaporodása. S ez sajnos a játékokra is igaz. Sőt! Játék fronton az a vélemény, hogy még ennél is hosszabb időbe telik, míg a mutatóba elkészített egy-két mintajáték után az igazi nagy durranásokat is kihozzák kifejezetten 64 bites rendszerekre.

Az természetesen továbbra is áll, amint írtam, hogy a már jelenleg is létező és az 1-2 éven belül megjelenő játékokat – az adott játéktól függő feltételeknek megfelelően – 64 bites Windows alatt is lehet futtatni, de csak 32 bites alkalmazásként.

S hogy mikor lesz érdemes ilyen rendszert vásárolni és telepíteni? Ha gépet veszel, akkor annak biztonságáról is gondoskodnod kell. Antivírus progi, tűzfal stb. Ezek között még csak kevés olyan akad, amit 64 bites Windowsra írtak, így sajnos az ilyen rendszerek nagyobb fenyegetésnek vannak kitéve, mint a meglévő 32 bitesek. A helyedben tehát még várnék a 64 bites rendszerre (64 bites proci és 64 bites Windows) való átállással.

SPYBOT

Sziasztok!
Lenne egy olyan problémám, hogy van nekem ez a kémprogi kereső, a Search and Destroy. Na ármost mikor megkeresi a kártevőket, utána azt mondja, hogy letörli őket. De én nem merem letörölni, mert nem tudom, hogy ezzel milyen kárt teszek a gépemben. Milyen óvintézkedéseket tegyek vagy letöröljem őket? Válaszotokat mihamarabb várom. Király az újság!
Előre is köszönöm!
Üdv. Viktor

Kedves Viktor!
Bízz meg a programban. Amit kémprogramnak minősít, arra nincs szükséged a gépeden a napi feladataidhoz, játékaidhoz. Nyugodtan engedd neki a törlést. Bár nem akarok egy komolyabb tanfolyamot a nyakadba zúdítani, de remélem, nem gond, ha megosztok veled néhány hasznos ismeretet.
A rosszindulatú és kártékony programoknak sajnos igen sok változata, fajtája létezik. Ezek egyike az a programcsalád, amit kémprogramoknak nevezünk. Nem kell megijedni, ezek nem atomtitkaidra vadásznak, megelégszenek a felhasználói nevek és jelszavak, email címek, bankszámla adatok (számlaszám, jelszó, pinkód stb.) begyűjtésével. Olyanok is vannak, amelyek csupán marketing jellegű infót keresnek, például hogy milyen programokat telepítettél a gépeden és milyen oldalakat látogatsz. Ebből akár testreszabott ajánlatokat is össze lehet ugyanis állítani.
Egy további kémprogramtípus még szorosabb kapcsolatban van a (kéretlen) reklámlevelekkel, azaz a smam-mal. Ezek olyan infót gyűjtenek (a gépeden levő email címeken túl), melyek a gépedre való behatolást teszik lehetővé, hogy kedvenc pécédet egy zombihálózat részeként további disznóságokra hasznosíthassák.
Ami a javasolható óvintézkedéseket illeti, az antispy és antivírus programok rendszerint felajánlják, hogy karanténba teszik a fertőzött, illetve gyanús fájlokat, és így abban a meglehetősen ritka esetben, amikor tévedne a program, még mód van a visszaállításra. Ennyi.
Kárt inkább az okoz, ha engeded a kém- és reklámprogramokat garázdálkodni, mert felügyelet és kellő szigor nélkül (ugye milyen jól hangzik!...) előbb-utóbb felemésztik erőforrásaidat, azaz a processzoridőt és a rendszermemóriát.

Mellesleg én a magam részéről több kémprogram-keresőt is használok, mert amit az egyik nem talál meg, azt a másik rendszerint nyakon csípi. A SpyBot Search and Destroy mellett nálam az AdAware is gyomlálja a belopakodó rosszindulatú programokat.

VÍRUSOK

Üdv Guru team!

Lenne pár kisebb vírus problémám.

1. Víruskeresőkkel átnéztem a gépet és eszméletlenül sok vírust talált, köztük sok trójait. Amit tudtam kiszedtem, de van egy trójai, ami beférkőzött a műveleti memóriába. A nod32 érzékeli, de nem tud vele mit kezdeni, a windows frissítés sem tudja másolni a fájlt (valszeg a vírus miatt). Hogyan tudnám kiszedni a szemetet?
2. Az Avast érzékelt olyan vírusokat, amelyek nem létező fájlokban vannak, így nem is tud velük a vírusirtó mit kezdeni (vagy létező fájlok csak nem jók, nem tudom). Ezekkel mit tudok kezdeni?
3. Egy spy kereső program állandóan zaklat valami hülyeséggel és kiírja, hogy 13 spyware van a gépen. (az ultimate defenderről van szó). Na most. Az AdAware SE talált egy csomó fertőzött ultimate defender fájlt. Lehetséges-e, hogy maga a defender egy képrogram/vírus?

Ui: Bocs, hogy ide írtam, de a net kb. 100ból egyszer indul el (it's a virus!!!!) és örültem, hogy egyáltalán el tudtam küldeni az e-mailt.

Kedves Dániel!

1. Ha a memóriában van, ki kell lökdösni onnan, különben mindig visszakapaszkodik. A Feladatkezelőben lehet többnyire megtalálni és leállítani a futó folyamatokat, szervizeket és programokat. Ha a NOD32 megadja, mi az a trójai, ami beült, megkereshető, honnan indult el, de rendszerint csak akkor lehet ezeket a makacs dögöket kivakarni, ha már nincsenek a memóriában. Ez tehát egy többlépéses folyamat, amikor megnézed, a kártevő honnan telepszik be, milyen néven jelenhet meg a futó folyamatok listájában, és a memóriából való kilövés után nem csupán magukat a programfájlokat, de ezeket az indító hivatkozásokat is törölni kell.

2. Hát ezt nem nagyon tudom értelmezni. Sokat segítene, ha elküldenél egy lelopott képernyőképet az Avast üzenetével, vagy egyéb módon pontosítanád az adatokat. Ennyi ugyanis kevés a segítségnyújtáshoz.

3. Tételesen nem ismerem az általad említett "ultimate defender" programot, de olyan esetről már olvashattunk, amikor az egzotikus kémprogramkereső voltaképp maga volt a kémprogram. A magam részéről az AdAware jelzéseiben inkább bízok.

Mint látod, leveled kézbesült. Ha pedig valóban olyan komoly a helyzet, hogy alig tudsz a netre felkapaszkodni, akkor megérett a helyzet egy alapos vírus/féreg/trójai/backdoor és kémprogram keresésre és mentesítésre. Egy idősebb újságíró barátomnál másfél éve 400-nál is több kém- és reklámprogram akadályozta az internet használatát, mert miután ezek erőszakosan betöltődtek, nem maradt hely a net használatához elengedhetetlen meghajtóprogramok betöltésére...

IEXPLORE.EXE

Helló!

Olyan problémám lenne, hogy néha, netezés közben egyszer csak megjelenik az a fránya utálatos ablak, hogy az IEXPLORE.EXE hibát észlelt, ezért leállt.........stb stb. Iwiw-be belépve ez rendszeresen előfordul!!

Máshol csak alkalmanként.

Ez mi a fenétől lehet? Nemrég kezdte el, eddig nem volt ilyen! A Windows eredeti, szóval frissíti magát, minden friss! Szoktam kémprogi-irtózni Spybottal, Adaware-val, vírust irtani NOD32-vel!

Előre is köszi!

Üdv: Gabesz

Kedves Gabesz!

Örömmel olvasom, hogy NOD32, Adaware és Spybot segíti az automatikusan frissülő eredeti Windowsodat. Ez mindenesetre megnyugtató. A problémának számos oka lehet:

1. Valamilyen kártevő program "kedveskedik" az említett tünetekkel.
2. A véletlenszerűen lelassuló netkapcsolat az IE torkán akad.
3. Apróbb hardver (vagy kontakt) hiba miatt is előfordulhat.
4. Apróbb, lényegtelennek tűnő Windows beállításokra vezethető vissza.

A leveledet olvasva nem túl nagy a valószínűsége annak, hogy a lista első tagja "dolgozna" nálad. Az már valószínűbb – magam is szenvedek tőle alkalmanként –, hogy az internetes kapcsolatban fellépő kisebb-nagyobb zökkenők és torlódások miatt az IEXPLORE.EXE túl hosszú várakozásra kényszerül, és emiatt vagy percekre, esetleg végleg lefagy a rendszer, vagy az általad is tapasztalt hibaüzenetekkel boldogít. Amennyiben ez lenne a probléma végső oka, meg kell keresni, hogyan tudnád kivédeni az Internet Explorer további használatával, vagy érdemes lenne megnézni, vajon akkor is jelentkezik-e, ha az IWIW-re és egyebekre a Firefox (2.0.1) böngészővel lépsz be. Nálam ez segített, de nem mernék mérget venni rá, hogy nálad is ugyanúgy beválik.

Bár a kontakthibák (valamelyik adapter, memóriamodul vagy kábel a gépen belül kimozdulhat véletlenszerűen a helyéről) nem szokott ilyen célzottnak tűnő hibát előidézni, nem árt, ha portalanítod a géped belsejét és megigazgatod a csatlakozásokat. Pénzbe legalább ez sem kerül.

Nálam olyan már előfordult, hogy hasonló tünetek jelezték egy memóriamodulom nem szabványos működését. Ez nem feltétlen hiba, hiszen az a memóriamodul, ami nálam bizonytalanul, sőt a végén már megbízhatatlanul működött, egy másik gépben semmi ilyen problémát nem okozott. Tehát elvileg egy memóriamodul-megigazítás vagy memóriacsere is segíthet. Vannak diagnosztikai programok (mint az Everest), amelyek az ilyen kontakt és hardverproblémákat segítenek felderíteni. Itt utánanézhetsz: www.lavalys.hu.

Hasonló tüneteket az is okozhat, ha valamelyik partíciód megérett egy alapos lemezellenőrzésre (CheckDisk, ScanDisk), illetve egy töredezettség-mentesítésre, vagy egyszerűen közel csordultig tele van.

Általában azt szoktuk tapasztalni, hogy ha a merevlemezen a szabad terület kezd elfogyni, a Windows lassul. Sőt ha 5 % alá csökken a szabad terület aránya, akár le is fagyhat. A fogyásért pedig több dolog lehet felelős:

1. Te magad pakolod tele, és nem takarítasz eleget.
2. A Windows és a programok nem takarítják el maguk után kellő hatékonysággal és eredménnyel a szemetet (a temp fájlokat). Ilyenkor kézzel kell takarítani.
3. Az ideiglenesen letöltött Internetes fájlokat az IE nem takarítja el időben.
4. A Windows virtuális memória kezelése nem ideális. Ha a Windowsra van bízva a lapozófájl kezelése, az veszélyesen felduzzadhat és így oka lehet a lemezterület elfoglalásával a lefagyásoknak. Épp ezért szoktuk alkalmazni azt a trükköt, hogy fix lapozófájl méretet írunk elő.
5. A Windows Rendszervisszaállító szolgáltatása is igen sok tárhelyet emészthet fel. Bár eleve hasznos ötlet, hogy legyen menekülés egy hibás driver vagy program telepítése miatti mizériából, lehet, hogy épp azzal okoz kárt, hogy akkor is segíteni akar, amikor nem kellene. A lehetőségeid: korlátozod az erre igénybe vehető terület nagyságát, vagy egyszerűen kikapcsolod a szolgáltatást.

OLLA, OLVASÓK!

Dübörög az új év, iszonyatos szélviharok süvöltenek az utcákon, az emberek gázártámogatásért állnak sorba... minket azonban mindez nem érint, hiszen a negyedik dimenzió biztonságos magányában töltöttük az elmúlt napokat. Részemről a Burning Crusade jött, látott, és mindent elsöpört, de ettől még lesz ma sok egyéb téma is – többek között Kiszel Tünde és Flatline is szóba kerül (aberráltak lenyugtatására közlöm, hogy külön-külön levélben). A hónap szenzációja, hogy sikerült megfejteni a fehér kígyó rejtélyét, a következő három oldalon többek között erről is lerántjuk a leplet.

SPÓRA

HI guru team!

Lenne egy-két kérdésem a Spore-ral kapcsolatban.
1. Mikor adják ki?
2. Kb. hány Ft-ért adják majd?
3. Nincsen még demója?
4. Az „1 Év 12 Játéka" az top lista vagy felsorolás?
4.+1 Ha top lista akkor a Spore miért van az utolsó helyen? Mert olyan rossz játék?

Válaszotokat előre is köszi. Remélem nem fárasztottalak le titeket.
Rajongótok: !GEO!
Ui. Ellenőrizzétek a gépeteket, mert lehet, hogy vírusom van.

1. Valamikor az év végén, hacsak nem csúszik kicsit. Ami azért egy ilyen kaliberű játéknál mindig esélyes. 2. Hát arról kb. fogalmam sincs, hogyan alakulnak a játékprogram árak az év vége felé, de ha a mostani tendencia marad, akkor 10 ezer és 12 ezer forint között a legvalószínűbb. 3. Még messze van a demótól. Egyébként meg onnan tudod, hogy egy épkézláb játéknak van-e már demója, hogy ha igen, akkor fenn van a DVD-nken, hehe. 4. Igen, ez látom nem jött át neked, különben tudtad volna, hogy decemberre prognosztizáljuk a megjelenést. Szóval azért a 12-es lista, hogy minden hónapra jusson egy-egy játék. +1 Abban az értelemben nem toplista, hogy egymással nem versenyeztettük a címeket, viszont mindegyik játék szerintünk a legjobban várt program(ok között van) az adott hónapban (és nem, határozottan nem hiszem, hogy rossz lesz majd a játék). Vírusunk nincs, bár most hogy mondod, a Ricco eléggé prüszköl mostanában. Lehet, hogy mégis...?

WOW

Üdv!

Csak azt szeretném megkérdezni, hogy a WoW-ban melyik szerveren van a PC Guru team. Meg hogy mi a klánotok neve. Nem akartok valamilyen feladványt feladni, vagy mittomén, amivel Burning Crusade-et lehetne nyerni?:) Mert én úgy gondoltam, amíg nem 60-as a karim, nem veszem meg csak a BE meg a dranei karikért a game-et, úgyhogy jó lenne valami ilyesmi :)
Kösz a választ előre is!
Loderick

Hát, ha figyeltél volna, akkor tudhatnád, hogy a WoW-ban igazából nincs olyan, hogy PC Guru team. Annál is inkább, mivel a társaság fele a vértől csatakos, büdös, szedett-vedett horda oldalon próbál szánalmas próbálkozásokkal sikereket elérni, míg a nemesebb, tiszta elveket valló, aberrációktól mentes arcok a Szövetség hősi célkitűzéseit viszik sikerre. (Ricco, amikor ezt tördeled, a Hancuékat ne engedd a levrov közelébe!) A kivárásról meg annyit, hogy legkésőbb 58-as szinten mássz át a kiegészítőbe, mert onnantól használható a portál.

Ja, igen: Burning Crusade nyereményjáték. Van. Naná. Jobbra néz, kb. 20 centit, örül.

LEVELEK

Hello!
Király a PC Guru, csak egy baj van vele! Sosem válaszoltok a leveletekre! Ne mondjátok, hogy sokat dolgoztok, olyanra sem válaszoltatok, amit 2 évvel ezelőtt küldtem! Írtam sokat a levrov@pcguru.hu-ra meg a hwmentoov@pcguru.hu-ra. A softver mentoovnek mi a címe?
A másik, amire kíváncsi vagyok. Ha ti találkoztok a Gamestar szerkesztővel, akkor elfordultok, nem köszöntök egymásnak, vagy utáljátok egymást, vagy anyáztok???
na üdv!
Raven

Ezt most miért mondod, hiszen erre is válaszolok, láthatod (hehe). Ellenben a két évvel ezelőtt írt levélre már ne várd a választ, tuti biztosra mondom, hogy nem fogunk küldeni semmit. A mentőövnek központi címe van: mentoov@pcguru.hu, és szorgos manók válogatják szét a megfelelő terület szakértőjéhez. Ha találkozunk más lapok szerkesztőivel, akkor többnyire jól eldumálunk velük, mert bár bizonyos (elsősorban szakmai) dolgokban nem értünk egyet, azért emberileg általában jól elvagyunk, de ha nem, akkor is a hűvös távolságtartás a legtöbb, itt senki sem süllyed le dicső politikusaink szintjére. Bár... valójában nem teljesen légből kapott az ötleted, sajnos előfordult már ilyen „nem fogok kezet vele", és „átmegyek az utca túloldalára, ha szembejön vele" szintű gyűlölködés a hazai játéklapok életében.

A MENTŐÖV ÉS A TANÁCSOK

Hello mindenki!
Amikor valakinek baja van, hogy akad a gép, akkor mondjátok szegény gyereknek, hogy „hát igen, cseréld ki ezt-azt, ha nem akkor ezt". Nos erre szerintem mindenki rájött, hogy az lenne a legjobb, ha mindent ki lehetne cserélni. Meg írjátok, hogy cserélj videokártyát meg alaplapot "hátha" jó lesz. Most ti úgy gondoljátok, hogy mindenki előránt egy videokártyát a szekrényéből csak úgy? (A levelet küldjétek lécci az illetékesnek!) A levrov viszont király, azért ide címeztem.
Na cső
gábor

De most őszintén, mit kellene írni? A 84628-as számú IC 12-es lábához kössél be egy söntöt, majd a feszültség fokozatos emelése mellett figyeld a fogyasztás változását a D6178-es tranzisztor bázisoldalán? A sufnituning időknek rég vége, ma már a szervizekben is a „kártya kidob, új kártya betesz" módi a menő, nem azért mert lusták a szakik, hanem mert ez a leggazdaságosabb. Hidd el, nem mindig olyan egyértelmű, hogy ha akad egy játék, akkor az adott gépben melyik alkatrész cseréjével oldható meg legolcsóbban a probléma. Aki persze tegezőviszonyban van a PC összes alkat-

Képaláírás pályázat

Múlt havi feladványunkra ismét rengeteg megoldás érkezett, íme az általunk legjobbnak találtak:

"Nem elég hogy mutáns elefánt vagy,de olyan csúnya is, hogy csukott szemmel is el kell fordulnom!" - **F. Bálint alias Té$zt@**

"Ez történik az emberrel, ha benzinkútnál vesz C-vitamint!" - **Sanya**

"Balról jobbra: rókamama plasztikai műtét előtt és után." - **Abonyi Gergő**

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!
Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

részével, tudja melyik alkatrész a gyenge keresztmetszet, mit érdemes állítgatni, fejlesztgetni, mit lehet tuningolni, hogyan és mennyire. De a többieknek csak a bővítés marad... Na de mindegy, a levrov jó, az a lényeg úgyis... hehe.

A VÉGZET HÍRNÖKE

Hi Zak!
Lenne egy kérésem és egy mondandóm. Kérésem: kérlek a jövő havi PC Guruba a Doom 3-at rakjátok be! Kérlek, mert tudjátok nekem megvolt, csakhogy itt jön a bibi. HALÁLRA KARCOLÓDOTT!!! És marhára kéne az a játék, mert marha jó, főleg neten, nagyon kérlek, rakjátok be please!!! Köszönöm.

Mondandóm: Szerintem ti is próbáljátok ki a DOOM 3-at mert bazira jó! Na nagyjából ennyi. Hű olvasótok Space Marine.

Nekem is lenne egy mondandóm és egy kérdésem. Mondandóm: a Doom 3 előbb-utóbb lesz teljes játék, ez már tuti. Nem jövő hónapban, akkor Crashday lesz, de nem kell más sokat várni a Doomra se. Addig bírd ki valahogy. A kérdésem: szerinted mi tényleg nem próbáltuk még ki a Doom 3-at?!

SZEM FISHER

Csá Zak!
Csak azért írok, hogy megkérjelek, mondd el az egész PC Guru teamnek (főleg Tikának és Nightbagolynak (ők tévesztették el legutóbb)), hogy a Splinter Cell főhősének a nevét Sam Fishernek kell írni. Ők az előző két számban Sam Fischernek írták (pl. Tika: Rainbow 6 Vegas cikk). És én mint nagy SC rajongó ezen többször is megbotránkoztam, és örülnék ha többet nem írnák rosszul a kedvenc újságomban, a kedvenc játékom főhősének nevét. (Mert hogy a Fischer az egy sílécmárka...) Előre is kösz. Hú olvasótok: Dani

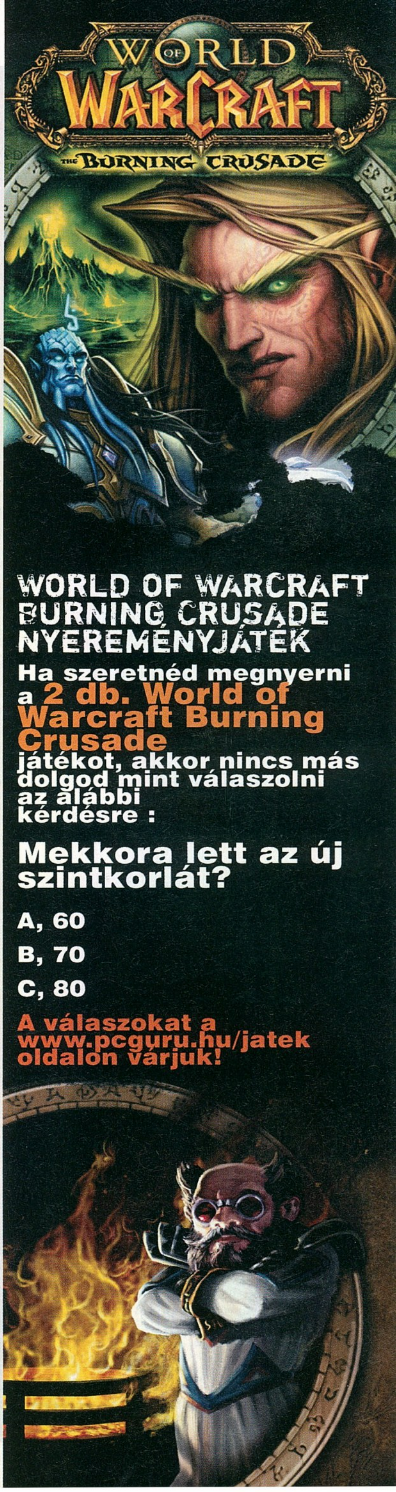
Ui. Kösz, hogy betettétek az újságba az általam kitalált különdíjjal díjazott játékot. (Az én PC Guru online-os nevem a Shadowboy 2007, és én írtam a Hitman Blood Moneyra azt a különdíjat. Nagyon büszke voltam magamra, amikor ma megtaláltam az újságban. :))

Kezdjük a végén: látjátok, ha ügyes, okos, szép dolgokat írtok, pikk-pakk bekerülhettek a lapba. Sam Fishert (kétszer is megnéztem, nehogy én meg most rontsam el) ezúton megkövetjük, az összes hazai és külföldi rajongójával egyetemben. Tikának büntetésből két hónapig a kiadó összes lapjának mentőöv-rovatát meg kell írnia (ingyen), Nightbagolynak pedig a Született feleségek játékról kell végigjátszást írnia. Hancut pedig (ha minden igaz, az ő rovatában voltak a hibák, tehát neki is jár egy „monnyon le!") két hét WoW-elvonásra ítélem.

KERÍTEK

Hali!
Mizu veletek? Tök király lett az új szám! Legalábbis szerintem. A Runaway is marhajó! Na mindegy. Rátérek a lényegre! Ti észrevettétek már, hogy Flatline milyen szép? Egyszerűen gyönyörű! Tudjátok csak 2007-től veszem az újságot, és a legelső számban 2007.01, nem volt benne Flatline! De most viszont láttam! És elhihetitek nekem, hogy tök jó csaj!!! Kinek kell ide Korrnéni? Nekem Flatline kell! :)) Ezen alapon pedig benyújtom a kéréseimet: 1. Flatline-ról kérek képet az újságba, lehetőleg bikiniset (ha belemegy, ha nem, kapjátok le az öltözőben)! 2. Ezt most Flatline-tól kérdezném: van barátod, vagy férjed vagy ilyesmid? Egyébként nyugi! Nem vagyok valami 70 éves szatír. Jelenleg 17 éves vagyok. 3. Ez most nem teljesen ideillik: miért nem engedik az NFS-ek, hogy nitrózás közben balra kanyarodjak? Billentyűzeten? Pedig néha engedi!
Na mindegy csak ennyit akartam. Lehetőleg válaszoljatok bármiféleképpen! LÉÉCIIIIII!!!!!!!!
Yetys

Az öltözőben?! Ez szerkesztőség, nem edzőterem, itt nincs öltöző. Úgyhogy ezt neked kell majd privát megszervezned. Bár 17 évesen kissé fiatal vagy hozzá, de én nem akarok semmi rossznak az elrontója lenni, szóval tolmácsoltam a leveledet, aztán majd meglátjuk.



TÜNDIBÜNDI

Üdv Zak!
Végképp betelt nálam a pohár, azért írok most. Először volt Gömbi világhódító tervei nevezetű képvadászat. Egy-két hónapig senki sem küldött, ezért gondoltam teszek valamit. A kép bekerült a levrovba és kommentárt is írtál (Innen is köszönet). Aztán a fehér kígyó rejtély jött. Nem tettem semmit, gondoltam senki sem emlékszik rá. Láss csodát, nemsoká a levrovban láttam viszont. Aztán jövő hónapban a képaláírások között tűnök fel (Elő is fizettem...), majd múlt hónapban Larához írt aláírásom jelenik meg. **(Pedig tudtommal nem vagy rokona senkinek a szerkiben, szóval ez valami fatális véletlen lehet... én is ismertem valakit, aki már két autót nyert takarékbetétkönyvvel, ami persze nem mérhető a te szerencsesorozatodhoz, de jól szemlélteti, hogy vannak ilyen szerencsés fickók.)** DE most! Amikor Győzike rovat indul, már nem állhatom meg szó nélkül! Lépnem kell idejében! Ki nem khm gondolja le, hogy vele mi van?! Követelem (mint becsületes(?) levrov olvasó), hogy legyen Kiszel Tünde rovat! Még szavazás sem volt róla a PGO-n! Akkor fognak csak igazán szabotálni, ha ezt a Daikatanát elkövéted! Nem engedhetem! A Kiszel Tünde-fun klub tagjai között tudhatja az Irigy Hónalmirigyet is! A levrov olvasók tömegével lépnének be a klubba! Önkényesen nem dönthetsz!(Különben jön a kritika, hogy az olvasókért vagytok és nem fordítva...!:-) Ha már itt tartunk! Szeretném, ha Gaben megnyugodna. Hónapról hónapra szebb az újság (tessék összevetni a 2006/05-tel...)! A kritikusoknak pedig annyit, hogy senki sem veri őket korbáccsal az újságárusig. Szóval követelem (minden férfi olvasó nevében is), jelenjen meg ez az írásom, és hogy követeléseinket azonnal elégítsék ki. Mégpedig Tündike a levrov hasábjain(vagy külön rovatban).
Iustinianus

Hát én ezt most nem kommentálnám, de majd szólok, pattintsanak ki egy szavazást róla a pcguru.hu-ra. Egyébként – nem tőlem hallottátok! – állítólag a Sasa valamikor Szilveszter környékén elkavarodott egy bulira, ahol ott volt a fél magyar bulvárcelebrity-felhozatal, és némi alkoholos befolyásoltság alatt megígérte a Kiszel Tündének, hogy idén címlapon lesz a Guruban. Az azért durvább horror lenne a Doom 3-nál is, nem?

GURU PARK, KÖVETKEZŐ RÉSZ

Sziasztok!
Íme egy újabb epizód a Guru Parkból!
A négy jó barát rákapott a WoW kártyajátékra, ugyanis már unják a BC-t, mert már mind a (fejenként) 10 karakterük elérte a 70. szintet, és már vagy 100-szor legyőzték Kruul-t. Azonban úgy tűnik, hogy nem juthatnak újabb lapokhoz, mert nagyon el kezdett fogyni a boltokból a WoW kártya. Utánajártak a dolgoknak, és kiderült, hogy Chris a ludas, mert minden veresége után vesz egy újabb csomag kártyát. És Chris indul egy nagy bajnokságon is, melyen ha veszít, akkor elmegy majd venni 1000 csomag kártyát. Ezzel a négy jó barát végleg búcsút mondhatna az önfeledt kártyázásnak. Ezért úgy határoztak, hogy segítenek Chrisnek, azaz Chris kazuáros-nyakleprás pakliját megerősítik a Dél-Shrilankai mexikómabékával (lásd South Park), ami a legerősebb lap a világon. Chris így nyer, és a 3 jó barát (Kennyt közben megölte Illidan) újra játszhat a WoW kártyajátékkal!
Üdv:
Kiskov

Hehe, ebben az a vicces, hogy Chris tényleg minden vereség után leszaladt a boltba venni egy plusz paklit, ezzel Közép-Európa legjelentősebb WoW kártya-gyűjteményét halmozta fel, és most senki nem mer kiállni ellene, hehe.

TERJESZTÉS

Helló szerkesztőség, aki olvassa. Azért írok nektek, mert a decemberi számot nekem nem küldték ki. Két éve fizetek elő a Gurura, karácsonykor. Mivel nem jött a Guru gondoltam a postán baltázták el, így megvártam az év végét, mire megint munka van, de szégyenszemre elfelejtettem. Most jutott eszembe, amikor jött a következő szám. A csekk be lett fizetve, minden a szokásos, de a Guru nem jött. Kérlek, ha lehet küldjetek nekem egyet a no1-es számból, azt hiszem dec. 22-én jelent meg. Előre is köszönet:

Gergő
Ui. Remélem, nem sokat tévedek, ha azt mondom Chris már 70-es.

Az ilyen ügyekben nem kell várni, azonnal mehet a terjesztésen a lánykáknak egy levél (terjesztes@vogelburda.hu), alig várják, hogy valaki a segítségüket kérje (függetlenül attól, hogy a postán tűnt el az újságod, vagy a szomszéd lopta el, vagy az ufók, vagy akárki). A levél írásának pillanatában (január 24) Chris még csak 68-as volt, de azóta már természetesen beütötte a 70-est is. Én viszont még csak 68-aska vagyok, ebből is látszik, hogy mennyivel többet dolgozom, mint a Chris, hehe.

TÖRTÉNELEMÓRA

A BC a „before Christi" rövidítése, vagyis Krisztus előtt. Nálunk inkább ie. vagyis időszámításunk előtt (érdekesség, hogy a 0. év kimaradt, mivel a rómaiak azt akkoriban még nem ismerték, az csak valamivel később a „műveletlen arabok" hatására jött divatba)
Üdv: Tusy

Ugyan csak poénból tettem fel ezt kérdésnek, de ha már ilyen kielégítő tudományos magyarázatot kaptunk, ráadásul érdekességgel megfűszerezve, akkor legyen, kerüljön be. Hátha ez lesz egyszer valamelyik olvasónknak a Vágónál a 40 milliós kérdés...

A FEHÉR KÍGYÓ REJTÉLYE

Hello Zak!!!
Szokásomhoz híven a levrovnál nyitom ki a Gurut. Örömmel láttam hogy ismét 3 oldalas. Na de ekkor hirtelen vége lett a boldogságnak hisz megláttam Patrik_kill 2433 ?-ét. Miután negyedszerre is belevertem a falba a fejem, utána elolvastam Peti írását. Tik bejött a házba? XD Jót nevettem. Olvastam tovább. Ekkor megtekintettem Vereckei irományát. Ebben az állt, hogy az én művészi Yodás történetem kitalált. Megjegyzem cikk elején odaírtam anno, hogy Réges-régen egy messzi-messzi galaxisban. Nem azt írtam, hogy tegnap délután. Na de sebaj. Ismét gondolkodtam a fehér kígyó feladványon. Szerintem itt lesz a megfejtés : http://www.gravecare.gobeshop.com/modules/news/article.php?storyid=111 (szép hosszú mi? :P) Itt keresgettem és többet megtudtam Pilis történetéről mint amennyit valaha is szerettem volna. Pilisben régi templomokat találnak és keresnek. Idézem „Pilis fehér szirtjei, hatalmas fehér mészkősziklák tövében találhatók a templomok". Na most a fehér szirt, illetve mészkőhegység felülről egy tekergő kígyót alkothatnak. A másik elmélet, hogy egy régi templomot hívnak Fehér kígyónak. Szerintem az első a helyes. Ha ez nem igaz, akkor még kaphatok egy ajándékcsomagot? XD Mert amit bemásoltam linket ott mindent átolvastam. Azért lesd meg. (JAJJ, hogy én mennyire ügyes vagyok XD :P) Hű olvasótok: tedfed

Ééééés: IGEN! Most hogy sikerült pontot tennünk a hónapokig tartó nyomozás végére, kis szünet következik. Humánus okokból ebben a hónapban egyetlen rejtvényt sem adok fel (de a következő számtól lehet megint kapaszkodni). Tedfed pedig természetesen megkapja a Valve-nak át nem adott, 2004-es év játéka trófeánkat, ezzel egyedi és megismételhetetlen relikvia birtokába jut. Gratulálunk! Még a Gabe Newellnek sincs ilyen, mert nem jött el a megbeszélt találkozóra az E3-on, amikor oda akartuk adni. Igaz, valószínűleg ő még most sem tudja, mi is az a fehér kígyó, és szép-e. Készüljetek a következő hónapra, amikor újabb rejtélyeket adok fel, súlyosan titkos információkat osztok majd meg veletek, és még az is előfordulhat, hogy a WoW-ról is ejtünk pár szót. Sziasztok: Zak – levrov@pcguru.hu

ajándék a szerelés, a tesztelés és 3 éves szerviz
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) 144.975 173.970
(MSI K9NeoF, Athlon64 X2 3800+, 1GB/800MHz, 250 GB SATA2 HD, DVD-író, ATI X1950Pro,7.1 hang, lézeres egér)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) 160.425 192.510
(ld. Sirius 3, de 965P alaplap, Core2Duo E4300 2*1,86/2M)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) 208.100 249.720
(Asus M2N-E alaplap, Athlon64/X2 4200+, 1 GB/800 DDR2, 250 GB SATA2, Pioneer 111D, ATI X1950 XT, 7.1 audio, Chieftec midi ház + 400W táp, Logitech billentyű, MX400)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) 228.675 274.410
(ld.Sirius3 Max, de GA-965P, Core2Duo E6400 2*2,13/2M)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) 340.575 408.690
(Gigabyte M59SLI-S4 lap, Athlon 64 AM2 X2 5000+, 2 GB GEIL DDR2/800, 320GB Seagate 7200.10 SATA2, NEC 7173 GeForce 8800 GTX 768M,Chieftec 550W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) 367.775 441.330
(ld.Sirius3Ultra,Asus P5N32-SLI,Core2Duo E6600 2.4G/4M)

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. Tel: 413-0450
www.aliencomputers.hu H-P: 10-19, Sz: 10-14

GIGABYTE TECHNOLOGY
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (notebook-ok is !), akciókkal
X1950 Pro 44.800 53.760 7600 GT silent 29.400 35.280
7300 GT silent 16.200 19.440 GA-M59SLI-S4 30.700 36.840
GA-965P DS3 26.650 31.980 GA-965P DS4 33.975 40.770

Acer, Albacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák
NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK
Házhozszállítás az egész országban !
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)

Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)
2ms 19" 931C 80.800 96.960 17" 731BF 61.250 73.500
újdonság: 5ms 20" 204B 87.500 105.000
6ms 19" 971P 104.200 125.040 17" 770P 71.975 86.370
8ms 19" 920N 48.975 58.770 17" 720N 42.200 50.640
Sony 8ms, DVI 19" 59.500 71.400 17" 49.850 58.740
Daewoo HL-720AD 17" DVI,hangszóró 38.975 46.770
Acer AL 1906ASD 19" 8ms , DVI 51.400 61.680

VGA, MB, HD, RAM 3évgarival (Leadtek, Sapphire 2 év)
Gainward 8800 GTX 384 bit 768 MB 119.500 143.100
7600GT AGP 35.550 42.660 7300GT GLH 21.400 25.680
Leadtek 8800GTS 92.475 110.970 7950GT 47.950 57.540
7900 GS 37.650 45.180 7600GT 27.650 33.180
Sapphire 1950XTX 82.975 99.570 1950XT 57.500 69.000
1950Pro PCIe 38.750 46.500 1950Pro AGP 48.975 58.770
Asus P5N-E SLI 24.300 29.160 P5B-E 31.100 37.320
újdonság: Asus P5N32-E SLI (680i SLI) 44.700 53.640
új Samsung 16MB 320G 19.250 23.100 500G 31.350 37.620
Hitachi SATA2 160G 11.550 13.860 250G 14.450 17.340
WD 16MB 250GB 15.600 18.720 320GB 19.825 23.790
AMD A64 939 3200+ 12.450 14.940 3700+ 14.675 17.610
AM2 X2 3800+ 23.275 27.930 X2 5000+ 43.400 52.080
Core2Duo E4300 33.850 40.620 E6600 61.200 73.440
A-DATA 1066 2*1G 69.975 83.970 2*512 39.550 47.460
Kingmax DDR2/800 512 11.400 13.680 1G 22.800 27.360

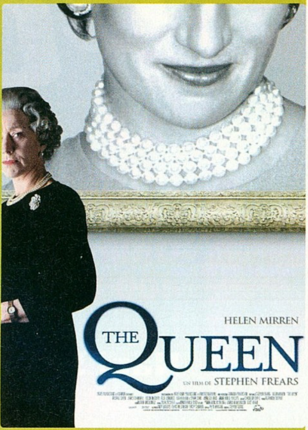
PC GURU
online
„Virtuális autók és Bomba verdák szépségverseny"
Online Exkluzív tesztek (csak a pcguru.hu-n olvasható)
400 letölthető játékkiegészítő
Nyeremények havonta többször
Napi 5-10 friss exkluzív hír
Tesztelj Velünk! Pályázat
Galériák közel 200 játékhoz
300 galériában, közel 5000 képpel
30000 fórum hozzászólás
Tartozz Te is a már közel 6000 tagot számláló online guru közösséghez és vitass meg mindent a PC GURU szerkesztői csapatával és a közösség fórumozó guruival.
Látogass el a www.pcguru.hu weboldalra!

írta · Birkás Péter

A KIRÁLYNŐ
The Queen

Az év eleje főleg a komolyabb alkotások iránt érdeklődő filmrajongóknak kedvez, hiszen az Oscar közelsége miatt ekkorra érkeznek meg hazánkba azok a filmek, amelyek jó eséllyel pályáznak az Akadémia arany szobrocskájára. Ha végigböngésszük a mozikínálatot, akkor észrevehetjük, hogy könnyed alkotás csak elvétve kap helyet a bemutatott filmek között. Csupán a csapnivaló Arthur és Ben Stiller újabb mókásnak szánt „küldetése" képviseli a humoron alapuló műfajokat. Ezen tendenciának köszönhetően ajánlónk is a tartalmasabb munkákról szól, elsőként A királynő című remekről, amely az egyszeri mozilátogató számára elérhetetlen közegbe vezet, méghozzá a Buckingham Palota falai közé. Stephen Feras mozija Diana hercegnő haláláig repít vissza minket, s a királyi család ellentmondásos szerepéről fest hiteles képet. Történetünk középpontjában Elizabeth Királyné (Helen Mirren) áll, s az ő viszonya a tragikus eseményhez, a támadó sajtóhoz, és az éppen megválasztott munkáspárti miniszterelnökhöz (Michael Sheen). A királynő nem nevezhető lendületes mozinak, egy lassan, de aprólékosan építkező, dokumentarista elemekkel is dolgozó alkotásról van szó, amely lényegében két főszereplőre és az őket alakító színészek játékára koncentrál. A film erőssége pedig éppen ez, a különleges helyzetbe kerülő személyek motivációinak és cselekedeteinek alapos, drámától sem mentes valósághű feltárása. Aki tehát valami pörgősre vágyik, inkább kerülje ezt a mozit, ha azonban tanulságos, kerek történetre és zseniális színészi játékra vágyunk, akkor semmiképp ne hagyjuk ki ezt a filmet.

Összegzés: Az Oscar-szezon egyik legerőteljesebb alkotása, a kulisszák mögé kalauzoló történettel és brilliáns színészi teljesítménnyel.



Hossza ▪ 97 perc
Rendezte ▪ Stephen Fears
Szereplők ▪ Helen Mirren, Michael Sheen, James Cromwell

PC Guru Index:

05.05

BŰNÖS VISZONYOK
Breaking and Entering

Anthony Minghella legújabb alkotása szintén nem tartozik a vidám, „csak beülünk és megnézzük" típusú munkák közé. Az egzisztenciális és társadalmi kérdéseket feszegető Bűnös viszonyok London egy nem túl barátságos környékére, a King's Crossra vezeti a nézőt, ahol tanúi lehetünk egy család problémákkal zsúfolt mindennapi életének. Willnek (Jude Law) meg kell küzdenie a cégét fenyegető állandó betörésekkel, a kedvesétől (Robin Wright Penn) való lassú elhidegüléssel, és nevelt lánya problémáival. A családi gondok elől az irodát rendszeresen fosztogató fiatalok utáni nyomozásba menekül, minek következményeként egy veszélyes és megmagyarázhatatlan kapcsolatba keveredik az egyik fiatal tolvaj anyjával (Juliette Binoche). Minghella filmje összeköti egy látszólagosan rendben lévő és egy csonka, bevándorló család hétköznapjait, ezzel teremtve feszült és különleges helyzeteket. Akárcsak A Királynő, a Bűnös viszonyok ereje is a színészekben rejlik, akik ebben az alkotásban sem okoznak csalódást, sőt a forgatókönyv egyes hibáit, részletekbe vesző pillanatait is képesek a figyelmünkön kívülre helyezni. A film egyetlen gyengesége, hogy a komoly dráma ellenére Minghella (aki írta és rendezte a filmet) biztonsági játékot játszik, így a finálében túlzottan optimista képpel zárja le a történetet, ami az egészet tekintve túlságosan irreális tényezőként hat a korábbi valós eseményekhez képest. Ezt leszámítva azonban egy igen jól sikerült darabbal van dolgunk, egy olyan mozival, ami főleg az érzékenyebb témák iránt fogékony közönség figyelmét fogja lekötni.

Hossza ▪ 120 perc
Rendezte ▪ Anthony Minghella
Szereplők ▪ Jude Law, Juliette Binoche, Robin Wright Penn, Martin Freeman, Rafi Gavron

PC Guru Index:

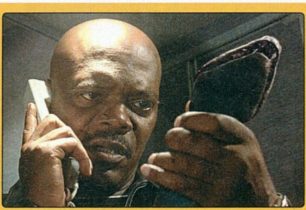
04.05

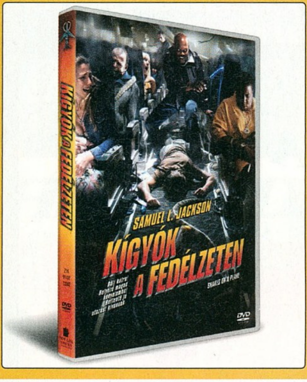
Összegzés: A januári filmtermés újabb fajsúlyos darabja kifejezetten komoly témák iránt érdeklődő nézők számára.

KÍGYÓK A FEDÉLZETEN

Snakes on a plain

A tavalyi év legostobább filmje címre nyugodtan pályázhatna a Kígyók a fedélzeten című alkotás, ami már valóban annyira rossz volt, hogy átcsapott a másik végletbe, és igazi trash-movie-hoz méltóan az ember rendkívül jól szórakozott a lehetetlenebbnél lehetetlenebb jeleneteken és az önmagát paródia szintre emelő Samuel L. Jacksonon. Aki esetleg kimaradt volna ebből a felhőtlen élményből, azoknak dióhéjban annyit, hogy egy koronatanú rendőri kísérettel (az utánozhatatlanul gagyi Jackson) felszáll egy gépre, hogy tanúvallomást tegyen Los Angelesben. A leleplezni kívánt gonosz maffiózó persze nem ül tétlenül: úgy próbálja megakadályozni a vallomástételt, hogy feromonnal vadított mérges kígyókat juttat a fedélzetre, bízva azok jótékony hatásában, azaz a teljes utasközönség elveszejtésében. Agyament, teljesen. Aki szereti a véres jeleneteket, de nem veszi őket komolyan, az máris nevezzen be erre a lemezre, nem fog csalódni. Már csak azért sem, mert a kiváló munka számos magyar extrával lett kiegészítve. Találhatunk bakiparádét és kimaradt jeleneteket, werkfilmes videóklipet (Snakes on a Plane – Bring It), audiokommentárt (ezt csak angolul), sima werkfilmet és legalább három kisfilmet (blog, trükkök, kígyók). Mondhatjuk tehát, hogy majdnem fullos anyag, aki nem dobja el az agyát magától a filmtől, annak itt vannak az extrák, amelyek garantáltan lekötik a további figyelmet. Egészen beteg lemez, persze teljesen pozitív értelemben.





1 lemez
Rendező ▪ David R. Elis
Szereplők ▪ Samuel L. Jackson, Julianna Marguiles, Nathan Phillips, David Koechner
Hang ▪ magyar, angol, cseh (DD 5.1)
Kép ▪ 16:9 (2.35:1)
Felirat ▪ magyar, angol, bolgár, cseh, horvát, román, szerb, szlovén
DVD Start ▪ Február 20.

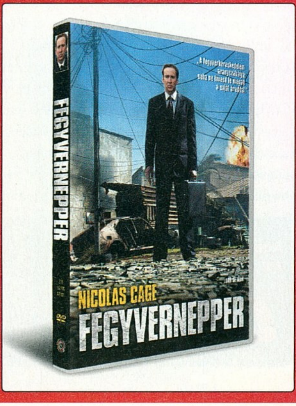
PC Guru Index:

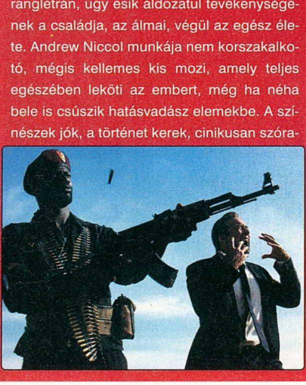
04.05

A FEGYVERNEPPER

Lord of War

A tavalyi nem volt Nicholas Cage éve. Pedig három film is futott az ő nevével fémjelezve, s ebből talán csak a World Trade Center kapott kiemelt figyelmet. Mellette ott volt még a borongós Időjós és a hagyományos felemelkedés-bukás sztorit elmesélő Fegyvernepper. Ez utóbbi DVD kiadására majd egy évet kellett várni, s látva a végeredményt túlzás nélkül mondhatjuk, ennél azért több energiát is fektethettek volna a megjelenésbe. De először lássuk, miről is van szó. Jurij Orlov (Cage) álmai beteljesítése végett igen kétes üzletbe kezd, fegyverkereskedővé válik, a világ számos táján igyekezik pénzt kisajtolni a fegyver után áhítozók zsebeiből. A bolt hamar virágozni kezd, ám ahogy Jurij egyre magasabbra mászik a ranglétrán, úgy esik áldozatul tevékenységének a családja, az álmai, végül az egész élete. Andrew Niccol munkája nem korszakalkotó, mégis kellemes kis mozi, amely teljes egészében leköti az embert, még ha néha bele is csúszik hatásvadász elemekbe. A színészek jók, a történet kerek, cinikusan szórakoztató. A kérdés csupán az, vajon miért kellett egy évet várni a kiadással, és az egyébként korrekt kis film mellé miért nem lehetett valami elfogadható tartalmat biztosítani? Mert ugye egyetlen előzetes nem nevezhető extrának… 2007-ben ez már igencsak necces, arról nem is beszélve, hogy ugyanazon áron dobják piacra, mint a szintén tárgyalt kígyós filmet (ami azért alaposan meg lett pakolva kiegészítésekkel). Ki érti ezt?





1 lemez
Rendező ▪ Andrew Niccol
Szereplők ▪ Nicolas Cage, Ethan Hawke, Jared Leto, Bridget Moynahan, Ian Holm
Hang ▪ magyar, angol (DD 5.1)
Kép: ▪ 16:9 (2.35:1)
Felirat ▪ magyar, angol
DVD Start ▪ Február 27.

PC Guru Index:

02.05

LEXIKON

Az 501 legfontosabb film, amit mindenképpen látnod kell

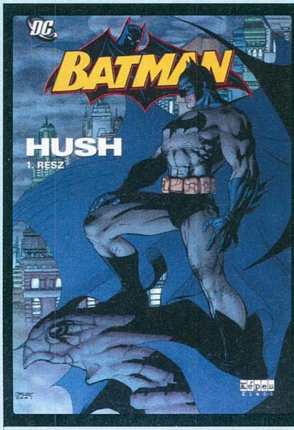
Filmekből sosem elég, legalábbis a jó filmekből semmiképpen! Persze az már igencsak ízlés kérdése, hogy ki mit értékel jó filmként, egy kalauz azonban sosem árthat, hiszen közel száztíz év filmterméséből nem könnyű kiválasztani a legjobb darabokat. Ha tehát nem elégszünk meg az aktuális mozikínálattal, hanem szeretnénk a filmtörténet minden szegletének egy-egy kiemelkedő darabját megismerni, akkor Az 501 legfontosabb film... tökéletes útmutató lehet a számunkra. Az Alexandra gondozásában megjelent kötet tíz zsánerbe (akció- és kalandfilm, vígjáték, filmdráma stb.) sorolva hívja fel a figyelmet azokra az alkotásokra, amelyek ilyen-olyan módon mély nyomot hagytak a mozgókép történetében. Természetesen minden műhöz tartozik egy leírás, amely igyekszik tömör összefoglalót közölni a film erényeiről, indokolva miért is került be az 501 legfontosabb közé. Nem bíztatunk senkit, hogy azonnal lásson neki a félezer plusz egy film megtekintésének, de ha szeretnénk egy átfogó képet, egy kis útbaigazítást a megtekintésre érdemes alkotásokat illetően, akkor ez az összeállítás kiváló választás lehet.

Alexandra Könyvek
PC Guru Index:
04.05

JEPH LOEB - JIM LEE

Batman: Hush I. rész

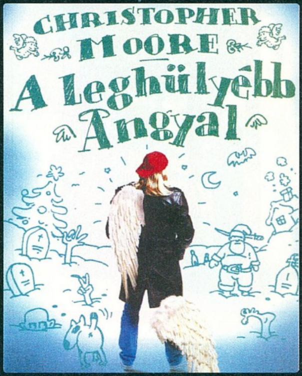
Szerencsések vagyunk, hiszen olyan időszakot élünk, amikor egyre több olyan képregény lát napvilágot a hazai kiadók által, amit érdemes a szélesebb közönség elé tárni. Ezek közé tartozik a tavaly megjelent Batman: Hush első része is, amely amerikai megjelenésekor hatalmas siker volt, és a Képes Kiadónak hála már itthon is elérhető, méghozzá nem is akármilyen kivitelben. Kemény borító, gyönyörű belső oldalak, öröm kézbe venni, s akkor még a tartalomról nem is beszéltünk. Hálás történet ez, hiszen nem kapcsolódik szorosan egyéb Batman szálakhoz, a Denevérembert eddig kerülő olvasók számára is tökéletes kikapcsolódás lehet. Lévén fordulatban és rejtélyben nincsen hiány, összetett, jól megírt cselekménnyel állunk szemben, amit befejezvén már sóvárgunk is a folytatás után. Mindezt kiegészíti az utóbbi évek legtehetségesebb rajzolójának, Jim Lee-nek a munkája, lehengerlő képregény-élményt biztosítva ezzel mindenki számára. Remek darabbal állunk hát szemben, amely egy új tendenciát követve már nem az újságárusoknál, hanem elsősorban a könyvesboltokban szerezhető be.



Képes Kiadó
PC Guru Index:
05.05

CHRISTOPHER MOORE

A leghülyébb angyal



Emlékszünk még Biff Evangéliumára, Jozsó (akarom mondani Jézus) legjobb barátjának történetére, amely egy egészen új, sajátos szempontból világította meg a Megváltó életét és tanítását? Igen? Akkor örülni fogunk, ugyanis a szerző újabb regénye került a könyvesboltok polcaira, méghozzá a Biff történetéből már megismert égi teremtmény, Raziel főszereplésével. Már a cím is árulkodó: A leghülyébb Angyal. Készüljetek, ismét feküdni fogtok a röhögéstől. A történet nyitányán a Télapó jobblétre szenderül egy ásó által, így veszélybe kerül a karácsony. „Szerencse" a bajban, hogy éppen arra lézeng Raziel, aki képességeihez mérten igyekszik rendbe hozni a dolgokat. A többi természetesen a regényben. Lényeg: Christopher Moore ismét lehengerlőt alkotott, az ember a hasát fogja a fekete humorral átitatott cinikus hangvételtől. Újfent egy olyan regény, melynek olvasása közben az ember hangosan felkacag, szó szerint kikapcsol. Kötetünk egyetlen hibája, hogy alig kétszáz oldal, így ha elkap a lendület, pár óra, és máris a vége feliraton pihentetjük a szemünket.

Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05

Warner Music

PC Guru Index:

05.05

THE QUEEN Soundtrack

E havi első zenei csemegénk a mozirovatban már tárgyalt A királynő filmzenéje, amely ezúttal nem egy válogatáslemez, hanem valódi muzsika, Alexandre Desplat zeneszerző munkája, s mint olyan, a legjobb, mozi nélkül is működő korong az utóbbi hónapokból. A The Queen egy számos hangszerrel operáló, jól felépített, tizenöt szerzeményből (plusz egy Verdi operarészletből) felálló munka, amely egyrészt jól tükrözi a film hangulatát, másrészt a mozi megtekintésének hiányában is bőven megállja a helyét. Az albumnak – ahogy az lenni szokott – van egy alaptémája, amit az egyes számok keretében számos megoldás közepette hallgathatunk meg újra és újra. Bár ez elsőre nem tűnik túl izgalmasnak, valójában igen változatos hangzásvilággal van dolgunk, hiszen a skála a hűvös távolságtartástól, a játékosságon át egészen a drámai pillanatokig terjed. Aki tehát szereti a jó filmeket és a hozzájuk kapcsolódó zenei munkákat, azoknak mindenképpen megér egy próbát ez a minden elemében „fenséges” lemez.

Alpha Dog Soundtrack

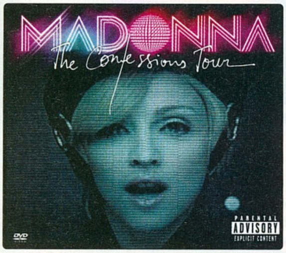
Második ajánlónk szintén egy – nálunk még be nem mutatott – mozihoz kapcsolódik, s tematikáját tekintve egy hibrid, amely egyaránt tartalmazza a film mellé született és abban felhasznált szerzeményeket, ezúttal bőven az utóbbiak javára. A huszonkét számot tartalmazó albumon jól érezhető túlsúlyban vannak az R'n'B szerzemények, jobbára – itthon – ismeretlen előadók produkciójában. A mennyiségében mindenképpen impozáns összeállítás egyik nagy hibája, hogy egy-két dal utolsó taktusánál olyan érzésünk támad, mintha helyhiány miatt ideje korán el lennének vágva, s bizony ezt támasztja alá, hogy bizonyos trackek még a másfél percnyi hosszúságot sem nagyon érik el. Ez a megoldás semmiképp nem növeli a kiadvány minőségét, ami egyébként önmagában sem túl magas, lévén a számok váltakozása olykor elég rapszodikus (mindenféle átmenet nélkül), nem formál kerek egészet, válogatásnak pedig kissé jellegtelen, így nagy valószínűséggel csak azok fogják igazán élvezni, akik valamilyen módon összekötik a hallgatás élményét az alapjául szolgáló mozidarabbal.

PC Guru Index:

03.05

Warner Music

Warner Music



PC Guru Index:

05.05

Madonna
The Confessions Tour

Madonna, a pop koronázatlan királynője újabb kiadvánnyal borzolja a rajongók idegeit. Az új lemez, a The Confessions Tour, a legutóbbi lemezhez (Confessions on a Dancefloor) kapcsolódó világkörüli turnét költözteti be a vásárlók nappalijába. Igazodva a különböző igényekhez, a kiadvány elérhető sima CD és hibrid CD/DVD formátumban is, amelyből nyilvánvalóan az utóbbi a nyerőbb vétel, hiszen egyrészt otthon elmerülhetünk a több mint két órás showban, hihetetlen hangzással és képpel, másrészt a lakást elhagyva sem kell nélkülöznünk a jól sikerült slágereket, hiszen a CD-n egy jól eltalált egyveleg biztosítja a két fül közé szorított partihangulatot. Aki tehát anno valamilyen oknál fogva kihagyta az eredeti lemezt, annak most itt a ráadás, s további érv a vétel mellett, hogy a turnénak köszönhetően nem csak az album számai kaptak helyet a két lemezen, hanem olyan korábbi nagy sikerek is, mint a Like a Virgin, a Ray of Light vagy éppen az Erotica. Szóval nem kérdéses, Madonna-rajongók (és egyéb egyedek), lemezre fel!

next

Command and Conquer 3: Tiberium Wars

2047. A Föld felületének 80%-a a félelmetes idegen anyag, a tibérium által fertőzött, kietlen, holdbéli táj. Az emberiség a túlélésért küzd. Ebből a kilátástalan alaphelyzetből indul a harmadik nagy háború a GDI, a NOD, és a meglepetésként bekapcsolódó idegenek között a legendás C&C sorozat régóta várt harmadik részében. Döbbenetes látvány, akciódús, könnyen elkapható játékmenet, és a szokásos, hollywoodi stílusú, élő szereplőkkel felvett mozik várnak a Tiberium Warsban, amire könnyű szívvel ráaggatnánk a 2007-es év legnagyobb RTS-sikervárományosa címet, ha nem jönne a...

Supreme Commander

Kicsit tovább tartott a bétateszt, mint azt a fejlesztők eredetileg tervezték, de most végre megérkezett! Az igazi RTS-forradalom, a játék, ami valóban stratégiát, átfogó harctéri döntéseket visz a műfajba, és ami megmutatja, milyen is valójában a háború. Technikailag nyilván mindent fog tudni a Supreme Commander, amit csak a stílusban tudni lehet, és még évekig fogják másolni a megoldásait... de vajon hangulatában is felveszi majd a versenyt a Tiberium Warsszal? RTS-titánok csatája a márciusi PC Guruban.

Test Drive Unlimited

Végre valaki megpróbál odacsapni az arcade autóversenyek kategóriájában hosszú évek óta egyeduralkodó Need for Speed-sorozatnak! A hajdanán legendás hírű, majd néhány elbaltázott rész után a süllyesztőbe került Test Drive most feltámad halottaiból, és Hawaii szigetére kalauzol, ahol több mint ezer mérföldnyi úthálózatból varázsolhatunk versenypályát, 90 méregdrága sportautó egyikének a volánja mögött. Akinek ez sem lenne elég: a készítők elszántan fogadkoznak, hogy minden idők legjobb online autóverseny-élményét adja majd a játék, ahol több ezer versenyzőtársunkkal mérhetjük össze (ló)erőnket.

Vanguard: Saga of Heroes

2007 a World of Warcraft trónfosztásának éve lesz – fogadkozik mindenki az MMORPG-szakmában, aki nem tartozik a Blizzard remekművének népes rajongótáborába (ööö... létezik egyáltalán ilyen ember?). Az első kihívó a Vanguard, az EverQuestet sikerre vivő (vagyis az egész műfaj mai formáját megalkotó) kreatív csapat műhelyéből. 19 játszható faj, 15 kaszt, minden eddiginél aprólékosabban kidolgozott fejlődés, foglalkozások és harcrendszer, tengeri csaták, tucatnyi karrier-lehetőség a sárkányölő hőstől a vagyonos kereskedőig... Jövő hónapban kiderül, milyen játékká áll össze a sok-sok remekül hangzó ígéret.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: Crashday

Az autóversenyeknek mindig különösen nagy sikere van a PC Guru DVD-mellékletén, így márciusra is egy ilyen stílusú játékot adunk az újság mellé. A Crashday nem éppen a realisztikus vezetési modelljéről lett híres egy éve, amikor megjelent – éppen ellenkezőleg, az eltúlzott fizikának hála káprázatos, nyaktörő ugratásokkal és kaszkadőrmutatványokkal borzolhatjuk a kedélyeket. Itt nincs fair play: ha úgy nyersz, hogy lelökdösöd a többieket a pályáról, vagy rommá töröd az autóikat, az még nagyobb dicsőség, mintha simán csak gyorsabb lennél náluk. Biztonsági öveket bekapcsolni: hihetetlenül őrült, adrenalinpumpáló, és élvezetes versenyekre tessék felkészülni!

MINIMUM GÉPIGÉNY: P4 1 GHZ, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 1.5 GB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2007. március 16-án jelenik meg!

A KÖVETKEZŐ PC GURU TELJES JÁTÉKA:

A KÖVETKEZŐ PC GURU MÁRCIUS 16-ÁN JELENIK MEG!

Játékdemók: Battlestations: Midway (multi) / Europa Universalis 3 / Sam & Max: Situation Comedy / Tortuga: Two Treasures / UFO: Afterlight / War Front

Animációk: Age of Conan / Battlestations: Midway / Battlefield 2142: Northern Strike / Burn / Crysis / Dungeon Runners / Europa Universalis 3 / Genesis Rising / Ghost Recon Advanced Warfighter 2 / Lord of the Rings Online / Penumbra Overture / Silent Hunter 4 / Stalker / Stranglehold / Supreme Commander / The Sims 2: Seasons / Unreal Tournament 3

Javítások: Age of Empires 3 v1.10 / Age of Empires 3: The Warchiefs v1.02 / Caesar 4 v1.2 Magyar / DefCon v1.3 / Europe Universalis 3 v1.1 / Faces of War v1.04.1 / Rainbow Six: Vegas v1.04 / Scarface v1.00.2 / Warhammer: Mark of Chaos v1.6 / X3 v2.0.02

Mozielőzetesek: 300 / Shrek the Third / The Astronaut Farmer / The Dead Girl / The Messengers / Teenage Mutant Ninja Turtles / Transformers.

Shareware játékok: DNA / Aztec Bricks / Flower Shop: Big City Break / OUBA: The Grat Journey / Paparazzi / Rainbow Mystery / RIP 3: The Last Hero / Star Defender 3 / Super Granny 3 / Teddy Tavern: A Culinary Adventure

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Focivilág / Mafia / Magyarítások / PHP programozás / Star Wars / Stratégia / Warcraft / Winamp

Háttérképek: Blood Magic / HALO 3 / Command & Conquer 3 (2db) / Heroes of Might & Magic V: Hammers of Fate / Mass Effect / Sid Meier's Railroads! / The Darkness / Titan Quest: Immortal Throne / Untold Legends: Dark Kingdom / War Front (3db) / World of Warcraft (7db) / World of Warcraft TCG (10db)

Turkáló: Blaze Media Pro / Cliprex DVD / DivX 6.4 / Windows Media Player 9, 10 és 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.0 / VirtualDub 1.7.0 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.2 / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 / AMD - Ati Catalyst 6.11 - WinXP / nVidia Forceware 81.98, 97.02, 97.44 / DX9 / Far Manager 1.7 / Total Commander 6.56 / AdAware SE Personal v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright v5.2d / Google Earth / Internet

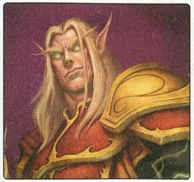
Download Manager 5.07 / Macromédia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 / Windows Defender / Zone Alarm Personal / AcdSee 8 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.24 / ICQ 5.1

Softros LAN Messenger 3.7.4 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.0.0.205 / XFire 1.68 / Yahoo Messenger 8 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / WinRAR 3.51 / WinZip 10 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

Midway
Demo

UT3
Video

Burning Crusade
Videoteszt



DVD ROM Dupla DVD

CODENAME PANZERS teljes játék magyarul! **PHASE ONE**

Stranglehold
video

Ghost RECON
Advanced Warfighter 2
video

no. 03
PC GURU
DVD ROM
Dupla DVD

Codename Panzers PHASE ONE

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2, PSP ÉS XBOX 360 JÁTÉKOK – DVD FILMEK

Afrika Korps vs D.R. HUN..1 890
Age of Empires 1+2 Gold* .2 990
Age of Empires 3 HUN 3 990
Age of Mythology Gold 2 990
Amerika titkos hadm. HU ...1 990
Anno 1503 ....1 990
Anno 1503 Gold..................3 990
Armies of Exigo HUN.........3 890
Ascaron Collection 1..........1 990
Bad Day LA, HUN..............5 990
Battlefield 1942 ....1 990
Battlefield 1942 Anthology 3 890
Battlefield Vietnam.............3 890
BF 2 Deluxe (feb. Eleje)* ...7 190
BF 2 Euro Forces (kód) 3 890
BF 2 Armored Fury (kód) ...3 890
Battlefield 2142 ....11 690
Battlestrike: Győzelemre....1 990
Battlestrike: Ostrom HUN ..1 990
Beyond Divinity 1 990
Bionicle Heroes..................6 990
Black & White 2 ....3 890
Blazing Angels:Squadron...6 990
Blitzkrieg 1 190
Blitzkrieg 2 ....4 990
Blitzkrieg 2 Fall of the R.....5 990
Brigade E5 ....5 990
Brothers in Arms HUN 2 990
Brothers in A. Earned i.B. ..2 990
Bug Mania (WV Bogár)......1 990
Caesar 4 HUN 5 990
Call of Duty Deluxe 3 990
Call of Duty 2 GOTY 9 990
Championship Man. 07....10 990
Chessmaster 10th Ed. 2 990
Chicken Shoot 2 HUN..........990
Chronicles of Narnia 2 990
Civilization 4.......................6 990
Civilization 4: Warlords 7 990
Civ 4 + Warlords 12 990
Codename Panzers P1 H.....990
Codename Panzers P2 H..1 990
Cold Fear 4 990
Command&Conquer pakk .7 190
C&C Generals Deluxe 3 890
C&C Renegade...................1 990
C&C Tiberian Sun..............1 990
Commandos 3 .... 1 990
Commandos Strike Force..5 990
Company of Heroes...........9 990
Condemned 9 990
Cossacks kieg: Art of War..1 290
Counter-Strike Anthology* .3 890
Counter-Strike Source* 7 190
Crashday HUN...................3 990
Cross Racing Champ HUN 1 990
CSI 1+2+Miami 3 690
CSI 3 Dimensions of M. 5 990
D-Day HUN........................1 890
Dangerous Waters Gold 4 990
Dark Messiah of Might&M..9 990
Dark Messiah HUN* (jön) . 9 990
Dark Messiah Collector's .12 990
DarkStar One......................5 990
Day of Defeat Source 4 890
Desperados 1 990
Desperados 2 ....5 990
Devil May Cry 3 Sp.Ed.......5 990
Dino Crisis 2 ....1 990
Disney játékok, /-től 990
Doom 3 ....3 990
Dream Pinball 3D HUN.........990
Driver 990
Driver 3 ....3 790
Ducati World Champ..........4 990
Dungeon Siege Aranna......2 990
Dungeon Siege 2 ....6 990
Dungeon S. 2 Broken W*...5 990
Dungeon Siege 2 Deluxe...9 990
Europa Universalis 2..........1 990
Far Cry 1 990
F.E.A.R. 4 990
F.E.A.R. Extraction Point ...5 990
FIFA 2006 (feb. eleje)* 3 890
FIFA 07 HUN....................11 690
FIFA Manager 07 ....11 690
Flatout 2.............................1 990
Flight Simulator X Deluxe 23 990
FS X kieg: My Traffic X 6 990
Football Manager 2007......9 990
Godfather (Keresztapa) 3 890
Gothic 3 HUN.....................9 990
Grand Theft Auto 3 ....2 790
GTA San Andreas 6 990
GT Legends HUN 5 990
GTR (FIA GT R.) HUN 3 990
GTR 2 ....6 990
Guild Wars (2006) /online ..6 990
Guild Wars Factions /on.....6 990
Guild Wars Nightfall* /on....6 990
Guild Wars Nightfall Coll.. 13 990
Gyűrűk Ura Király visszat. .3 890
Harc Középföldéért 3 890
Harc K. 2 (feb. eleje)*. 3 890
HK2:Boszorkánykirály... .7 190
Half-Life 2 ....3 890
Half-Life 2 Holiday 2006* ...7 190
Half-Life 2 Episode One.....4 890

PC JÁTÉKOK TÉLI VÁSÁRA!

6 990,- Heroes 5 Végzet Pörölyei
5 990,- World of Warcraft
9 990,- WOW Burning Crusade
7 990,- WOW Gamecard

8 990,- RACE
6 990,- Hitman Blood Money
6 990,- IL-2 Sturmovik 1946
6 990,- TOCA Race Driver 3
6 990,- SW Battlefront 2

5 990,- Commandos Str.F.
6 990,- Unreal Anthology
3 990,- Call of Duty Deluxe
3 990,- Doom 3
3 990,- Return to Castle Wolf.
3 990,- Soldier of F. 2 Gold

2 990,- Zoo Tycoon 2
2 990,- Silent Hunter 3
2 990,- Brothers in Arms 1
2 990,- Splinter Cell Pandora
2 990,- Chronicles of Narnia
2 990,- Age of Mythology Gold

Harry Potter:Bölcsek köve. 3 890
HP 2 Titkok kamrája...........3 890
HP 3 Azkabani fogoly.........3 890
HP 4 Tűz serlege 3 890
HP: Kviddics világkupa 1 990
Hearts of Iron 2 ....1 990
Heroes 4 Complete HUN ...3 790
Heroes of M and M 5 HU ...9 990
Heroes 5 Végzet Pörölyei ..6 990
Heroes of the Pacific..........5 990
Hitman Contracts 1 990
Hitman Blood Money 6 990
IL-2 Forgotten Battles HU ..1 990
IL-2 Sturmovik 1946...........6 990
Imperial Glory 5 990
Imperium Galactica 2 HUN ...990
Jumurdzsák gyűrűje HUN..7 990
Jurassic Park Op. Genesis.2 790
Just Cause ....Akció
Kao the Kangaroo 3 HUN..3 990
King Kong 2 990
King of the Road 990
Knights & Merchants 2 HU 1 990
Knights of Honor 3 990
Lego (EVM), /db..................1 990
Lineage 2+60 nap./online 10 990
MadeMan...........................5 990
Magyar társas, 10féle, /db 990
Matrix: Path of Neo 3 990
Medal of Honor 1 990
Medal of Honor Warchest ..3 890
Medal of Honor Pacific A ...3 890
Medieval Lords HUN..........3 990
Medieval Total War 2........11 990
NBA 07 ....11 690
NCSoft 60 napos kártya.....7 990
Need for Speed Under. 2...3 890
NFS Most W. (Feb. Eleje)*.3 890
Need for Speed Carbon ...11 690

Neverwinter Nights 2........11 990
NHL 07 ....11 690
Oblivion (Elder Scrolls 4) ...6 990
Oblivion Knights of the 9....5 990
Open Season Nagyon v.....6 990
Op. Flashpoint GOTY 2 790
Outrun 2006.......................9 990
Paraworld HUN 9 990
Pharaoh + Cleopatra..........1 590
Pink Panther HUN 990
Pirates of the Caribb. J.S. ..9 990
Pokoli Szomszédok HUN...1 990
Pokoli Szomszédok 2 HU ..2 990
Pokoli Szomszéd.1+2 HU ..3 990
Port Royale 2 HUN 3 790
Praetorians 1 990
Prey 7 990
Prince of Persia Sands of. .1 990
Prince of P. Warrior. Within 2 390
Prince of P. Two Thrones ...2 990
Pro Evolution Soccer 6* 9 990
Project Snowblind 4 990
Quake 4 ....5 990
Race: The WTCC Game....8 990
Railroad Pioneer 990
Railroads............................9 990
Rainbow Six Lockdown......2 990
Rainbow Six: Vegas 6 990
Rally Trophy HUN 990
Rayman 10th Anniversary..2 990
Reservoir Dogs 6 990
Resident Evil 3...................1 990
Restaurant Empire HUN 990
Return to Castle Wolf. Böv.3 990
Richard Burns Rally 2 990
Rise of Nations Gold 2 990
Robin Hood Def.Crown H ..1 990
Rogue Trooper...................8 990
Rush for Berlin HUN 4 990

Sacred (Plus bővítéssel)....1 990
Sacred Gold.......................3 990
Scarface.............................6 990
Secret Files Tunguska 5 990
Serious Sam 2 ....4 990
Settlers 2 - 10th Annivers...6 990
Settlers 5 HUN...................3 990
Silent Hunter 3 HUN 2 990
SH3 kiegészítő: U-Boat 3 990
Sim City 4 ....1 990
Sim City 4 Deluxe 3 890
Sims Deluxe.......................3 890
Sims Kiegészítő Pack 1 .....3 890
Sims Kiegészítő Pack 2 .....3 890
Sims 2+Házi kedv. HUN* .12 790
Sims 2+Télapós cuccok.12 790
: Egyetem...........................7 190
: Éjszakák 7 190
: Vár az üzlet......................7 190
Házi kedvenc 7 190
+Mesés díszletek,cuccok.2 890
+Csili-vili cuccok 2 890
+Télapós cuccok.............2 890
Sonic Mega Collection 4 990
Space Rangers 2 ....1 990
Spellforce Platinum............3 990
Spellforce 2........................6 990
SpiderMan 3 990
Splinter Cell 2 390
Splinter Cell Pandora HU...2 990
Splinter C. Chaos Theory ..2 990
Splinter C. Double Agent ...9 990
Stalingrad..........................1 990
Star Wars Best of:5 játék .12 990
Battlefront 5 990
Battlefront 2 ....6 990
Empire at War 9 990
E: Forces of Corruption....9 990
Knights of the Old Rep.....3 490

Lego Star Wars 3 990
Lego Star Wars 2 ....9 990
Régebbi SW játékok, /db .3 490
Starship Troopers 1 990
Stronghold Legends...........9 990
SWAT 4 Gold 7 990
Született feleségek 9 990
Terrorist T.:Kolumbia HUN .1 990
Terrorist T: Mogadishu HU .1 990
Titan Quest 10 990
TOCA Race Driver 3 ....6 990
Tomb Raider Angel of D.....1 990
Tomb Raider Legend........11 990
Total Club Manager 05.......3 890
Total War Eras 15 990
Trackmania HUN 1 990
Trackmania+T. Sunrise H ..5 990
Train Simulator..................3 490
Transp. Giant Gold HUN....3 990
Trucker...............................1 990
True Crime Streets of LA ...3 990
Tycoon City New York........2 990
Unreal Anthology 6 990
Unreal Tournament 2004 ...2 990
Übersoldier 7 990
Victoria...............................1 990
Warham. Mark of Chaos ..11 990
WH Mark of C. Collector. .14 990
WH40K DoW Dark Crus. ...6 990
Wildlife Park 2....................5 990
World of Warcraft /online ...5 990
WOW Burning Crusade 9 990
WOW 60 nap Gamecard ...7 990
Worms 2 990
Worms Forts Und. Siege ...1 990
X3: Reunion 3 990
Zeus + Poseidon................1 590
Zoo Empire HUN 1 990
Zoo Tycoon 2 HUN 2 990

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
PS2 és PSP játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig

Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával
www.galaxisnet.hu

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben. További információk a honlapunkon találhatók. Jelentkezés az üzletünkben.

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2007.01.18-02.14., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelven

Levesz a lábadról
NOKIA
Connecting People
A stílusos, szétcsúsztatható Nokia 6288 biztosan levesz a lábadról. Élénk színárnyalatokat megjelenítő kijelzőjén kiváló minőségben nézheted meg újra és újra mindazt, amit a 2 megapixeles kamerával felvettél, egyszóval életed legérdekesebb pillanatait. A kétirányú videohívás segítségével pedig szemtől szemben is lebonyolíthatod beszélgetéseidet.
NOKIA 6288
számlás előfizetéssel
9 990 Ft
kezdőrészlet + 18 x 3 112 Ft
pannon
Készülékajánlatunk 2007. február 1-jétől a készlet erejéig érvényes. A készülék csak Pannon SIM-kártyával használható. THM: 33,25%. A részletfizetés lehetőségét a Credigen Bank Rt. biztosítja a Pannon üzleteiben. A Credigen Bank a hitelbírálat jogát fenntartja. Ez a hirdetés nem minősül a bank részéről nyilvános tájékoztatónak és ajánlattételnek. További részletek a Pannon üzletekben. Telefonos ügyfélszolgálat: 1220. www.pannon.hu
© 2007 Nokia. Nokia Ügyfélszolgálat: 06-1/382-1155